Story
ストーリー

遠くで汽笛が鳴っている。
霧の立ち込める冷ややかな夜に、それは哀切な響きをたたえ、寄る辺のない野良犬たちが、それに合わせて遠吠えを繰り返していた。
汽笛と、それに犬の遠吠えが、淡く尾を引いて静かに闇の中に吸い込まれていく、真夜中のサウスタウンポート。
倉庫街近くの薄汚れた路地裏からふらりと出てきた彼の背後には、いずれも体格のいい男たちが、半死半生の態で転がっている。
果たしてそこで何があったのか。
闘争と呼ぶには一方的な展開だったであろうことは想像にかたくない。
しかし、背中を丸めて歩き出した彼にとって、それはもはやどうでもいいことのようだった。
薄い唇の端から、白い息がわずかにもれている。そこには微塵の乱れもない。
と――。
錆びの浮いたコンテナの上に腰かけ、ポータブルオーディオプレイヤーの音楽に聞き入っていたウエスタンファッションの若者が、路地から出てきた彼に気づいて気さくに声をかけた。
「よう、待ってたぜ」
「――――」
彼の鋭い視線が若者を見据える。
コンクリートでかためられた埠頭に彼の影が淡く伸び、静かな殺気に怯えた野良犬が慌てて逃げ出したが、若者はそのまなざしを平然と受け止め、ヘッドホンをはずしてコンテナの上から飛び降りた。
「ちょいとダンスにつき合ってもらおうか、ミスター・ヤガミ？」
若者の茶目っ気のあるウインクに、彼は相変わらず無言のまま、赤いパンツのポケットから両手を出した。

再開発計画がとどこおりがちなダウンタウンの一角で、赤茶けた骨格だけを何年もさらし続ける高層ビルの屋上に、彼女は立っていた。
長く伸びた建設資材搬入用のクレーンの先端に、その高さを恐れる景色もなく、超然と立ち尽くすほっそりとした影。
特徴的な蝶の髪飾りをつけたルイーゼ・マイリンクは、この高みから、サウスタウンのすべてを見下ろしているかのようだった。
「ボン・ソワール、マドモワゼル」
唐突に飛んできたその声に、ルイーゼは振り返った。
「ゾクゾクするようないい夜だね、おねえさん」
レザー素材の真っ赤な服を身にまとった青年が――まだ少年といっていい年頃かもしれない――そばかすの目立つ顔に油断のならない笑みを浮かべ、ルイーゼを見つめていた。

◇◆◇◆◇

「ぐっ――」
鉈のような重い一撃に耐えかねたのか、ソワレ・メイラの身体が大きく吹き飛ばされ、背中からフェンスに激突した。
「俺と奴の因縁に割り込むな」
蒼い炎をともした右手を拳の形に握り締め、八神庵はすぐにつけ足した。
「――死にたくなければな」
「何つーか……別にアンタらの因縁にゃ興味ねぇし、割り込むつもりなんざコレっぽっちもないんだけどさ」
ソワレは全身のバネを使って身軽に跳ね起きると、首と肩を軽く回して苦笑した。あまりダメージを負っているようには見えない。
「アンタ、そんなこというんだったら、そもそも参戦しなきゃいいんじゃないの、『KOF』なんかにさ？　そこんとこ意外に律儀っていうか――なぁ？」
「……くだらん茶番だ」
庵は忌々しげに吐き捨て、唇をゆがめた。
「これが奴のもとへたどり着く一番の近道でなければ、とうにそうしている」
「なるほど、アンタにとっちゃ茶番か……けど、オレたちにとっちゃ街の行く末がかかった大一番！――なんていったら大袈裟だが、とにかく茶番なんかじゃねえのさ！」
ソワレは軽やかなステップを踏み、庵を見据えた。独特のリズムから繰り出される変幻自在なカポエラの足技は、ソワレという陽気な若者の天性の才と出会うことで、単なる民族舞踏のレベルを超えた恐るべき武器と化す。
「八神庵――オレたち兄弟の名を上げるには願ってもない大物だ。アンタに恨みはないが、せいぜいハデにやられてくれよ！」
「ふん……貴様が手にするのは虚名ではなく無様な死だけだ。馬鹿め」
身体のひねりを十二分に生かしたダイナミックなソワレの蹴りを、庵の呪わしい炎が迎え撃った。

人気のない駐車場に、こちらも並々ならぬ覇気をみなぎらせて対峙する両者。
ときおり通過していく急行列車の車内の明かりが、彼らの横顔を断続的にあざやかに照らし出す。
アルバ・メイラと草薙京――。
「退屈なのはごめんだからな。やる以上は燃えさせてくれるんだろ？」
ぴんと立てた人差し指にともる真紅の炎が、しっとりとした霧を払うように火の粉を舞い上げて揺らめいた。
「燃えて……そして燃え尽きるか。きみが望むのならそれもいいだろう」
表情を読ませないサングラスの表面に炎の赤さが反射する。アルバは組んでいた腕をほどき、ゆっくりと身構えた。
先に動いたのは京だった。軽やかにアスファルトを蹴り、一気に間合いを詰めてアルバの肩口へと鞭のようにしなる蹴りを叩き込む。
「……甘い」
アルバは紙一重でそれをかわし、逆に京のみぞおちへと至近距離からの掌底、そして続けざまの拳の連打を繰り出した。
「ちっ！」
京はその打撃をすべて受け止めた上で、炎をまとった拳で反撃に転じた。
「……！」
拳ではじいてその一撃を逸らしたアルバは、素早く間合いを広げ、焦げ臭い臭いを放つ革のグローブを一瞥した。
「……聞いていた以上だな」
「そういうアンタも、ギャングにしとくには惜しいモン持ってるじゃねえか」
アルバのポーカーフェイスを見据え、京はあらためて身構えた。
アルバはサングラスを押し上げて笑った。
「ギャング風情がなぜ『KOF』にと――そう思うかな？」
「ま、ちょっとはな」
「きみにいっても仕方のないことだが……ギャングだからこそ、だよ」
「何……？」
「おおかたのギャングは絶対的な力にしたがうものだ。街で起こるギャング同士のもめごとを納めるためにも、それ以前にもめごとが起こらないよう睨みを利かせるためにも、誰にでも判る純粋な強さ、力の証明というものが必要なのさ。たとえば――『KOF』優勝という、この街にふさわしい力の証明がね」
「そのために参戦したってわけか？　酔狂なこった」
「笑ってくれてかまわんよ。……だが、勝ちはゆずらない」
アルバが動いた。悠然とした構えから一転、すべるような動きで京の懐に入り込み、胸倉を掴んでふたたびボディへの重い一撃。
「そいつぁ……俺のセリフだぜ！」
ガードをかためた上から大きく吹き飛ばされた京は、スクラップ寸前のワゴンに背中から激突しながらも、唇に張りつかせた笑みを消すことなく吠えた。
「燃やし尽くしてやるぜ！」

いつしかそばかすの少年は、同じように長く張り出したクレーンの先端に移動していた。
緑色の陽炎を揺らめかせていったん姿を消し、そしてまた陽炎とともに危険な足場の上へと出現する――そんな芸当を、アッシュ・クリムゾンという少年は、さも当然のようにやってのけ、そしてルイーゼもまた、その光景を当たり前のように受け入れていた。
「あんまり驚いてくれないんだね。ちょっとガッカリだな、ボク」
綺麗にネイルアートのほどこされた自分の爪を見つめ、アッシュは笑った。
しかし、ルイーゼがその軽口に応じるつもりがないのを見て取ったのか、アッシュは肩をすくめて下界へと視線を転じた。
「フフ……やってるやってる。みんな一生懸命だネ。何もあんなにムキにならなくたっていいのにさ」
「――――」
「だけどもったいないよね。草薙クンも八神クンも、自分の力が何のためにあるのかまるで判っちゃいないんだから。……ね、そうは思わない？」
「その二人のことは、わたしにはよく判らないわ」
アッシュの言葉に、ルイーゼが初めて応えた。ゆっくりとまばたきするのに合わせて、長いまつげが憂いを帯びて震える。
「でも、彼らのことなら……ええ、そうね。彼ら兄弟は、まだ自分たちの力のことはおろか、自分たち自身のことすらも、まだ真の意味で理解してはいない……」
「おたがいにタイヘンだね、マドモワゼル」
「あなたといっしょにされるのは心外だわ。少なくともわたしは、あなたのように姦計をめぐらせたりはしていない」
「どうしてそうやって決めつけるかな～？」
「そんな顔をしてるわ、あなた」
そういって、ルイーゼはその場から姿を消した。淡い光が蝶の鱗粉のように、彼女の身体の内側からあふれるようにこぼれ出て、その光が消え去ったあとにはすでに何もない。
「ドコのダレだか知らないけど……タダモノじゃないのはおたがいサマ、ってトコじゃない？」
目を細めて笑ったアッシュは、その場にしゃがみ込み、彼らの戦いにひとり見入った。
「それにしても、けっこう面白そうだね。……草薙クンも八神クンも、ボクを楽しませてくれそうなくらいには強そうだし」

「彼らに接触するのは早すぎるって誰かさんに怒られそうだけど、はじめましてのご挨拶がてらに……ボクも乱入、しちゃおっかな？」

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION A
KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
人物相関図
ある者は自らの欲望を満たすために、ある者は敵討ちのために、ある者は任務のために。
KOFに集いしファイターたちのつながりは想像以上に深い。
スパローズ
溝口 誠
フィオ
オブザーバーとして作戦に参加
セス
デュークの情報を提供していた
共同作戦を展開中
捜している
怒チーム
ハイデルン
ラルフ・ジョーンズ
クラーク・スティル
レオナ
共同作戦を展開中
ブルー・マリー
チェ・リム
師弟
キム
足技のライバル
リチャード・マイヤ
友人
リリィ・カーン
チャン・コーハン
チョイ・ボンゲ
ソンミ
アリス・クライスラー
etc.
友人
友人
兄妹
ギースの仇
B・ジェニー
初恋の相手
テリー・ボガード
ビリー・カーン
タクマ・サカザキ
親子
ライバル？
兄弟
擬似的な親子
アンディ・ボガード
今も忠誠を尽くす
恋人
リョウ・サカザキ
不知火 舞
不意打ちされた恨みがある
兄妹
ギース・ハワード（故人）
親子
ロック・ハワード
ユキ
二階堂 紅丸
恋人
ライバル
ユリ・サカザキ
初対面だがなぜか癪に障る
初対面だがなぜか癪に障る
接触
接触
草薙 京
アッシュ・クリムゾン
八神 庵
恋人？
宿命のライバル
ロバート・ガルシア

麻宮 アテナ
一方的にライバル視
ミニョン・ベアール
姉妹
ニノン・ベアール
龍
親子
堕龍
義理の兄妹
親子
笑龍
接触する
サンズ・オブ・フェイト
フェイトを利用して見殺しにした
恩人
弟分
アルバ・メイラ
双子の兄弟
ソワレ・メイラ
フェイト
（故人）
友人
チャンス
（現在は行方不明）
大切な仲間
ノエル
ギャラガー
デュード
アン
etc.
K'
マキシマ
改造手術をほどこした
クーラ
行方不明の科学者たち
マイリンク博士
ブラウン博士
巻島博士
etc.
捜している
拉致する
長年捜査を続けている
デュークの指示で暗殺
恩人の仇
接触する
なぜか気になる
親子
秘密結社〈アデス〉
隠密無音暗殺団〈クシエル〉
ルイーゼ・マイリンク
命を狙う
ナガセ
ルイーゼの暗殺を命令
ジヴァートマ
KOF参戦を命令
リアン・ネヴィル
？？？
ジャランジ
〈メフィストフェレス〉（現在は崩壊）
改造手術をほどこした
両親の仇
暗殺者として育て上げる
デューク
腰巾着
ハイエナ

本書の見方

ゲームの特性上、本書では独自の表記や略号を使用している箇所がある。それらの見方について解説しておこう。

本書で使用している基本的な表記の見方

本書では右にまとめた略称や略号のような独自表記を使用している。また、レバー入力に関しては➡⬊⬇⬋⬅⬉⬆⬈の矢印で、ボタン入力はP(パンチ)orK(キック)の強弱で示している。ただし、本文中で特殊技を示す場合はコマンド、必殺技や超必殺技は技名による表記となるので注意。

コマンド表記の見方	
+	その前に表記されたレバー入力を終えた後、続くボタンを入力
·	並記された操作を順番に入力(同時入力は基本的に受け付けない)
~中に	~にある技の最中に入力(タイミングや条件などは技解説を参照)
(空中可)	技名の後にこの表記があるものは、空中でも出すことが可能

略号の見方	
→	特殊システムを使用しないつなぎ
Ⓒ➡	キャンセルを使用したつなぎ
Ⓢ➡	スーパーキャンセルを使用したつなぎ
【 】	カッコ内のつなぎはスタイリッシュアートを示す
( )	カッコ内の技(行動)は相手に当てないことを示す

技解説ページの見方

技解説ページの構成

技解説ページは3パートで構成しているが、紙面の都合上、以下のように新キャラと旧キャラでは3~4ページ目の構成を若干変えてある。新キャラのストーリーはP193~200を参照のこと。

新キャラ1~2ページ目

新キャラ3~4ページ目

旧キャラ3~4ページ目

■通常技

①
弱パンチ
立ち
D 7 ② 上

■システム共通技

地上吹っ飛ばし攻撃

D 20 G 上 C

■投げ技

ブリュメール
近距離で⬅or➡+弱P強P同時押し

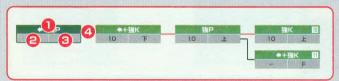
D 20 G 地投

■特殊技、必殺技、超必殺技

③ ヴァ④ミエール
近距離で...+弱Por強P
⑤ D 0+6×3·0+6×2+8
G 上·中
弱フィニッシュ
強フィニッシュ
⑥

①通常技のカテゴリ：縦列が立ち、しゃがみ、ジャンプといった状況を示し、横列がボタンを示す。
②ダメージ・ガード方向・キャンセルの可否：Dの数値は相手に与えるダメージ。数値は単発でヒットさせた際のものであり、連続技中はこの限りではないので注意。なお、多段ヒットする技は2×2というように表記している。Gは攻撃のガード方向。上=上段(立ちガード、しゃがみガードどちらでもガード可能)、中=中段(立ちガードでのみガード可能)、下=下段(しゃがみガードでのみガード可能)、当=当て身技、不能=ガード不能、地投=地上投げ、空投=空中投げ、ダ投=ダウン状態の相手をつかめる投げ技を示す。なお、攻撃途中でガード方向が変化する技に関しては、下→上というように矢印でその経過を表記している。右に位置するCマークはキャンセルの可否を示し、赤色に点灯していれば、その技が必殺技および超必殺技へキャンセル可能。
③特殊技、必殺技、超必殺技の属性：技の属性。特殊技、必殺技、超必殺技の3種類。なお、マリーのみM・エスカレーション中の技を示すエスカレーションという属性を設けている。
④特殊技、必殺技、超必殺技名&コマンド：特殊技、必殺技、超必殺技の正式名称とそのコマンド(キャラが右向き時のもの)。技名の後ろにある(○本)は必要パワーゲージの量を示しており、「2本」とあった場合は、パワーゲージが2本無ければ出せない。また、技名は正式名称で記載しているが、本文中では「○○式」の○○部分を省いた状態で呼称することもある。なお、複数のコマンドが用意されている技は「/」でそれぞれのコマンドを区切って紹介している。
⑤特殊技、必殺技、超必殺技のデータ：CとSCはそれぞれキャンセルとスーパーキャンセルの可否を示し、Cが赤く点灯していれば必殺技および超必殺技へキャンセルできることを、SCが青く点灯していれば超必殺技へスーパーキャンセルできることを示している。Dはダメージ、Gはガード方向を示す。双方ともに「·」で区切っている技は、「·」の前部分が弱、後半部分は強で出したときのデータとなっている。ただし、注釈で断りを入れている技はその限りではない。
⑥写真の補足：ボタンや失敗モーションなどの補足。

※おことわり:本書に掲載しているデータはすべて編集部調べのものです。また、掲載値はPS2版にて調査しているため、必ずしもアーケード版とは一致しないことがあります。ご了承下さい。

スタイリッシュアート部分の見方

本書ではスタイリッシュアートをルート図として体系化した上で掲載した。ルート図の見方は以下のとおり。①コマンド。ほかのコマンド部分と色が異なるものが始動で、コマンドの右部分に番号が記載されているものが終点となる。なお、コマンド右に記載してる番号はPS2版と公式サイトの技表で確認できるスタイリッシュアートの番号に準拠したものとなる/②ダメージ値。ヒットさせた際のダメージを示す/③技の種別。上=上段、中=中段、下=下段、不能=ガード不能、F=フェイント、挑発=挑発行動/④スタイリッシュアートのつなぎを示す。赤線で結ばれたものは前の技から立ちくらいで連続ヒットすることを示し、黒い線で結ばれたものは連続ヒットしないことを示している。

用語解説

ここでは本書の中で使用している、システムの略称や独自用語を解説する。本書を読み進める前に一読して欲しい。

●P投げ／K投げ：それぞれパンチ投げ、キック投げのこと。本書ではすべてP投げ、K投げという略称を用いているので注意して欲しい。

●当て身：コマンド入力後に特定のモーションを取り、そこに相手の攻撃を受けると反撃する技の総称。「当て身系の技」といった使い方をする。

●暴れ：スタイリッシュアートを使った連係などの最中に、発生の早い通常技などで割り込むこと。

●起き攻め：相手の起き上がりを攻めること。

●置く：攻撃判定が長く出ている技を、相手の行動に合わせて「置く」ような形で出すこと。中間距離でのけん制の手段として使われる。

●ガードポイント：特定の技の動作中に設けられている、「攻撃を受けても自動的にガードする判定」のこと。デュークの立ち強Pなどが該当。

●確定：その後の行動や技が確実に決まる状況を指す言葉。相手の技をガードした際に、こちらの反撃が必ず成功する状況を指して「反撃が確定する」というような使い方をする。

●重ねる：攻撃の持続時間を最大限に利用し、相手の起き上がりなどに合わせてやや早めに技を出すテクニック。持続時間の後半部分を当てることによって、その攻撃のスキを小さくすることが可能。

●壁バウンド：相手が空中で壁に当たって跳ね返ってくる特殊なやられ状態のこと。空中ヒット時に、ダウンを奪える技を空中の相手にヒットさせると起こる。1回の連続技で3回壁バウンドを起こすと、それ以降は追撃ができないので注意。

●壁よろけ：地上で壁に当たってよろける特殊やられ。壁際に居る地上の相手に対し、のけぞりの大きい強攻撃などをヒットさせると誘発する。

●決め打ち：ある程度相手の行動を読んだ上で、ヒットするものだとして超必殺技を出したり、通常技後のキャンセル必殺技などを実行すること。失敗時は、反撃を受けてしまう可能性が高い。

●キャンセル：広義的には、特定の技を中断して次の行動に移ること。本作でキャンセルといった場合は主に、通常技中にコマンド入力して、通常技から必殺技を立て続けに出す必殺技キャンセルのことを指す。ほかには、必殺技を超必殺技でキャンセルするスーパーキャンセルやなどがある。

●～くらい：攻撃をくらう際の状況を指す。「立ち～」、「しゃがみ～」、「背面～」といった種類がある。スタイリッシュアートが相手がしゃがみくらいか背面くらいでないと連続ヒットしないものもあるので、攻撃をヒットさせた際は、相手の状態も注視しておきたい。

●下段：立ちガードでは防げず、しゃがみガードでのみ防げる攻撃のこと。

●硬直：攻撃後のスキのこと。「硬直が長い・短い」といった使い方をする。相手に攻撃がヒットした際とガードさせた際とでは硬直時間が異なるため、ヒット硬直、ガード硬直と呼称する場合も。

●最速ジャンプ攻撃：ジャンプ入力と同時に技を出し、本来ある動作のジャンプ移行モーションをカットするテクニック。瞬時にジャンプ状態となるのが特徴で、1フレームでジャンプできることから「1フレジャンプ」と呼ばれることもある。

●持続：技中、攻撃判定が出現している時間のこと。「持続が長い・短い」といった使い方をする。

●ジャンプ防止：相手がジャンプした瞬間からジャンプ直後に攻撃が当たるよう、上方向に判定が強い技や発生が早く、空振りしても問題ない技をあらかじめ出しておく行為。有効な対空技を持たないキャラは、攻め込まれるのを未然に防ぐ意味でもジャンプ防止が大事な行動となる。

●上段：立ちでもしゃがみガードでも防げる攻撃。

●スキ：技後の行動不能時間を指す言葉。硬直とほぼ同義語だが、こちらは「スキがある・無い」と時間ではなく有無で表現する。

●前転／後転：それぞれ、前方緊急回避、後方緊急回避のこと。本書では前方緊急回避・後方緊急回避をすべて前転・後転としているので注意。

●対空：ジャンプ中の相手を迎撃すること。対空行動に適した技は「対空技」と呼び、自らもジャンプして迎撃する場合は「空対空」と呼称する。

●ダウン追い打ち：相手のダウン状態に対する追い打ちのこと。本作ではダウンしていてもくらい判定が存在しており、打点の低い技なら追い打ちできるようになっている。ただし、追い打ちを5技決めると、くらい判定が消失するので注意。

●打点：攻撃を当てた際の高さを指す言葉。主にジャンプ攻撃のヒット位置に対して使用され、「打点が高い・低い」といった表現をする。

●中段：しゃがみガードでは防げず、立ちガードでのみ防げる攻撃のこと。主に地上技のことを指すが、地上から最速で出したジャンプ攻撃を「中段として機能する」などと表現することもある。

●ディレイ：特定の技後に出せる追加攻撃やスタイリッシュアートを、最速ではなく遅らせて出すこと。技によって受け付けタイミングは異なる。

●出始め：技を出した直後を指す言葉。主に技を出してから、攻撃判定が発生する前後までをいう。

●二択：二者択一攻撃の略。対処方法の異なる攻撃による選択を相手に迫り、ガード方向を惑わせて攻撃をヒットさせることが目的である。主に中段攻撃と下段攻撃による二択がある。

●昇り：ジャンプ直後に技を出すこと。本作では、ジャンプ後にすぐ技を出すと、ジャンプ移行モーションがカットされ、すぐにジャンプ攻撃が出るため、昇りは重要なテクニックの一つといえる。

●発生：技を出してから、攻撃判定が出現するまでの時間のこと。「発生が早い・遅い」という使い方をする。「出が早い・遅い」という場合も。

●早出し：動作可能になった直後に攻撃を出すこと。「ジャンプ攻撃を～して」や「～ジャンプ攻撃」といった使い方をし、この場合はジャンプした直後に攻撃を出すことを指す。

●判定：攻撃がヒットするかどうかを左右する、画面上に表示されない内部判定。「攻撃～」「やられ～」などが代表例。「攻撃～」は技を出した際に特定のタイミングで出現し、「やられ～」は基本的に常時存在する形となる。「攻撃～」が、相手の「やられ～」に重なれば、その技が当たるといった寸法だ。「～が強い」と表記する場合は、「攻撃～」と「やられ～」を合わせた技性能を指している。

●ヒット確認：出した技がヒットしているかどうかを確認して、その後の行動を変えるテクニックの総称。通常技からキャンセル必殺技を狙う際、通常技がヒットしていればそのまま必殺技へ、通常技がガードされてしまった場合はそこで止める、といった活用をする。ガードされると反撃必至な必殺技や超必殺技を連続技に組み込む際には必須のテクニックだ。単発の技をヒット確認してから連続技を狙うのは入力タイミング的に難しいので、スタイリッシュアートから狙うといいだろう。

●フレーム：ゲーム中の時間の最小単位。1フレーム＝1/60秒となる。

●無敵：相手の攻撃を受け付けない状態のこと。

●めくり：相手を飛び越しつつ当てるジャンプ攻撃のこと。正面からのジャンプ攻撃に比べ、当てた際はこちらに引き寄せるため、その後の攻めが継続しやすい。また、相手のガード方向が逆になるという特性もある。

●有利：攻撃をヒットおよびガードさせた状況で、相手よりも先に動けることを指した言葉。

●乱舞技：龍虎乱舞や鳳凰脚などに代表される、無数の打撃を相手にたたき込む技の総称。超必殺技に多く見られ、基本的には突進→突進部分ヒット→乱舞に移行、という流れの技が多い。

●連続ガード：攻撃を続けざまにガードさせられる状況のこと。相手に連係を仕掛ける際は、連続ガードとなるように技を出していくのがベスト。

●連続ヒット：攻撃が続けざまにヒットする状況のこと。連続技の途中でヒット数表示が途切れる場合は、連続ヒットしていないということになる。

●ロック系：ヒットした際、相手の状況にかかわらず決まる技のこと。乱舞系の技が主に該当する。

●～技：ダウン追い打ちや壁バウンドへの追撃などの技数制限を本書では「数字＋技」という表記を用いている。たとえば「連続技は10技使うと、自動的に追撃できない状態となる」という文章なら、1回の連続技には10種の技しか使えないことを意味する。なお、この10技とはあくまでも技数であり、ヒット数ではないので注意。

●割り込み：相手の連係行動に対し、発生の早い技などを出して相手の連係を中断すること。無敵時間がある技や判定の強く、発生の強い技が割り込みに適している。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.47

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"

POSITIVE WORKOUT

CONTENTS

INDEX

Chapter01
SYSTEM

Chapter02
CHARACTERS&GRAPHICS

Chapter03
TACTICS

Chapter04
MATERIALS

Chapter01
SYSTEM

まずは基本を知ることから始めよう

操作方法&基本システム

本作はシステムが豊富で基本操作も数多くある。特に同時押し系操作で混乱しないよう、しっかりと覚えておくように。

text：ハメコ。

基本的な操作

ここでは次項で解説していない基本システムをピックアップしよう。ダッシュは2回目の→を入れ続ければ走り続けられる。バックステップは無敵が無く地上判定なので、完全なる移動手段だ。挑発は必殺技でキャンセルできる。吹っ飛ばし攻撃は地上と空中の2種類があり、いずれもヒット時に相手をダウンさせる。空中吹っ飛ばし攻撃はしゃがみガード可能だ。スーパーキャンセルは、パワーゲージを1本多く消費することで、特定の必殺技をキャンセルして超必殺技を出す。なお、下表にはないが、2ラウンド目以降は闘いが始まるまでの間、前後移動とダッシュ、各種ジャンプで動き回ることができるので覚えておこう。

操作	コマンド
ダッシュ	素早く→→（入れ続け）
バックステップ	素早く←←
小ジャンプ	一瞬だけ↗or↑or↖
中ジャンプ	一瞬だけ↙or↓or↘後に一瞬だけ↗or↖
	ダッシュ中に一瞬だけ↗
大ジャンプ	一瞬だけ↙or↓or↘後に↗or↖
	ダッシュ中に↗
挑発	スタート
P投げ	近距離で←or→＋弱P強P同時押し
K投げ	近距離で←or→＋弱K強K同時押し
投げ抜け	投げられた瞬間に↑&↓以外＋強Por強K
空中投げ（一部のキャラのみ）	空中・近距離で上方向以外＋強Por強K
吹っ飛ばし攻撃（空中可）	強P強K同時押し
前方緊急回避／後方緊急回避	→＋弱P弱K同時押し／←＋弱P弱K同時押し
サイドステップ（奥／手前）	弱P弱K同時押し／↓＋弱P弱K同時押し
サイドステップ攻撃	サイドステップ中に強Por強Kor↓＋強K
サークルモーション	サイドステップ入力後に弱P弱K押し続け
受け身	ダウン直前に弱P弱K同時押し
起き上がり	ダウン中に弱P（最速）or弱K（手前移動）or強P（奥移動）
★ガードキャンセル攻撃	ガード中に強P強K同時押し
★ガードキャンセル前転／後転	ガード中に→＋弱P弱K同時押し／ガード中に←＋弱P弱K同時押し
★スーパーキャンセル	対応必殺技中に超必殺技を入力

※★はパワーゲージ1本消費

画面の見方

①タイム
そのラウンドの残り時間を示す。タイムアップでラウンドが終了した場合は、残り体力の多い方が勝つ。

②体力
体力を示すゲージ。体力が0になるとK.O.となる。攻撃をくらうと、その分のダメージだけ赤く表示される。

③ガードゲージ
ガードの耐久値を表す。攻撃をガードするごとに減少し、ガードゲージが0になるとガードクラッシュの状態となる。詳しくはP011参照。

④パワーゲージ
超必殺技やガードキャンセル攻撃などの行動を取る際に必要となるゲージ。詳しくはP010を参照。

⑤各種メッセージ（First Attack/Counter Hit/Reversal）
ファーストアタック、カウンターヒット、リバーサル時に表示されるメッセージ。

⑥控えキャラ
後続のチームメンバーの顔が表示される。

⑦ポイント（取得ラウンド数）
チーム戦、シングル戦問わず取得ラウンド数が表示される。

⑧連勝数
連勝数が表示される。

⑨ステージ数&タイム&レコードタイム（CPU戦限定）
CPU戦のときのみに表示されるタイムアタック用の情報。

チーム戦

対戦がスタートすると、まずメンバーの戦闘順の選択に入る。キャラの下に表示されたボタンを、選択したい順番の通りに押していけばOK。なお、ガードゲージとパワーゲージは次のキャラに持ち越しとなり、勝利した側は体力ゲージが若干回復する仕組みだ。

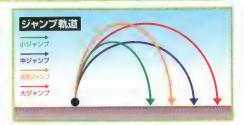
メンバー選びから勝負は始まっている。強Kボタンで順番をランダムにすることも可能だ。

シングル戦（PS2版のみ）

PS2版のみで可能な、1vs.1によるシングル戦では、2ラウンド先取（オプションで変更可能）した方が勝ちとなるルール。なお、体力ゲージとガードゲージはラウンドが終了時に全快する。パワーゲージのMAXストック数の変化に関しては、P010を参照してほしい。

シングル戦での取得ラウンド数はデフォルトで2本先取となっている。オプションで変更可。

ジャンプ

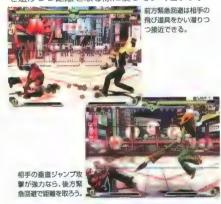
ジャンプには小、中、通常、大と4種類が存在。それぞれの軌道と移動距離は右表の通りだ。垂直ジャンプのみ小と通常しかなく、ダッシュ中に前方小ジャンプを入力すると前方中ジャンプに、前方通常ジャンプを入力すると前方大ジャンプとなる。なお、基本的にジャンプの着地にスキは生じないが、例外として小ジャンプの着地にのみ硬直があり、重ねられた技をガードできないので注意。

ガードキャンセル前転／後転

パワーゲージを1本消費することで、ガードの硬直をキャンセルして前転および後転に移行する。どちらも動作開始から終了まで対打撃無敵となっており、スキは存在しない。とはいえ、切り返しとしてはガードキャンセル攻撃の方が使いやすい。こちらは最後までガードすると反撃できない超必殺技に対して使い、攻撃を回避しつつ反撃を決める、といった活用法が主となる。

前方緊急回避／後方緊急回避

開始直後から対打撃無敵を持つ回避動作。動作後半はスキとなっており、ここに攻撃をくらうと立ちやられとなる。前方と後方の違いは移動方向のみ。前方緊急回避は相手の飛び道具やけん制、跳び込みをかいくぐりつつ接近を図るのに使っていける。後方緊急回避は相手の垂直ジャンプ攻撃を避けつつ距離を取る際に使っていくといい。

前方緊急回避は相手の飛び道具をかい潜りつつ接近できる。

相手の垂直ジャンプ攻撃が強力なら、後方緊急回避で距離を取ろう。

サイドステップ／サークルモーション

サイドステップは弱P弱K同時押しで画面奥、⬇＋弱P弱K同時押しで画面手前側に移動して軸をずらす動作。相手の飛び道具や直線的な攻撃を回避するのに有効だ。また、サイドステップ中に強Pでのけぞりを誘発する打撃、強Kで浮かしを誘発する打撃、⬇＋強Kでダウンを誘発する下段攻撃を出せる。基本的にキャンセル可能なので、相手の攻撃を回避した後の反撃に使い、連続技に持ち込もう。サイドステップを出した後にボタンを押し続けると、相手を中心とした円を描くように軸移動を続けるサークルモーションへと移行する。回避性能はないが、壁との位置取りに使えるぞ。なお、ボタンを離せばいつでも動作を停止できる。

サイドステップを使えば直線的な攻撃を避けられる。特に飛び道具を回避する際に有効だ。

ガードキャンセル攻撃

パワーゲージを1本消費し、ガード硬直をキャンセルして攻撃する。ダウンを奪えるもののダメージは小さく、トドメを刺すこともできないが、動作終了まで無敵が持続する。ただ、全体的に発生が遅いこともあり、スキの小さい技に対して使った場合はさばきで対応される可能性がある、という点にはくれぐれも注意しておきたい。

受け身

ダウンを奪われた際に弱P弱K同時押しを入力しておくと、受け身を取って態勢を立て直し、ダウンを回避できる。動作終了まで無敵状態なので取って損は無い。無駄なダウン追い打ちをくらわないためにも、ダウンを奪われたら常に受け身を取るようにしたい。なお、大抵のダウン誘発技は受け身が可能だが、足払い系ダウン誘発技の中には受け身を取れないものもある。受け身が取れない技でダウンさせれば起き攻めに移行できるので、使用キャラの受け身不能技はよく覚えておこう。

投げと投げ外し

投げはガードを無視してダメージを与えられる重要な攻撃手段。発生は1フレームと非常に早いので、反撃としても有効だ。P投げは前方に、K投げは後方に相手を投げ飛ばす。

相手につかまれた際、⬆と⬇以外にレバーを入れながら強P〜強Kとズラして押せば（同時押しはNG）、両方の投げを外せるので覚えておきたい。

発生に優れた投げは反撃としても強力。相手の動作中に決まった場合は、投げ外しをされないのだ。

起き上がり

ダウンした後は、ボタン入力で起き上がり方法を選べる。弱Pを押せばその場から最速で、弱Kは手前に横転してから、強Pは奥に横転してからそれぞれ起き上がる仕組みだ。ダウン追い打ちを回避するためにも、弱Kと強Pをメインに使っていこう。なお、起き上がり方法を選択できないダウンも存在する（P010を参照）。

受け身に失敗してダウンしてしまったら、各種移動起き上がりでダウン追い打ちを避けたい。

さばき

相手の打撃技を受け止めて有利な状況を作り出す防御動作、それがさばきだ。上段は立ちガードできる技に、下段はしゃがみガードできる技に対応している。さばきに成功すれば大幅に有利な状況となるが、さばかれた側もさまざまな行動が可能。さばき後に可能な行動、さばき後の読み合いに関しては、P012を参照しよう。

相手の攻撃をさばけば圧倒的に有利な状況を作り出せる。最重要の防御手段と言っても過言ではない。

CPU戦について

CPU戦は全8戦からなるタイムアタック形式。対戦相手は基本的にランダムだが、ステージ8のみギース、デューク、ジヴァートマのチームになる。隠し要素として12分以内に8チーム倒すと、溝口が乱入。P018に簡易攻略を掲載したので、クリアできない人は参考にしよう。

溝口との試合は1本勝負のシングルマッチ。なお、勝ち負け問わずエンディングを拝める。

さまざまな用途を知ろう

パワーゲージ

パワーゲージを消費する行動は勝敗に直結するものばかり。ゲージのたまり方に関してもしっかりと理解しておこう。

text：ハメコ。

パワーゲージのたまり方

パワーゲージがたまる行動は下表の通り。通常技は相手に触れさせないとパワーゲージがたまらないので、積極的に攻め込むことが重要だ。必殺技は出した時点で若干たまり、当てればさらにたまる仕組み。スキの小さい必殺技を持つキャラなら、遠距離で空振りしてゲージをためるのもいい。

ゲージのたまりにくい本作において、ファーストアタックによるパワーゲージボーナスは非常に重要な要素となる。ファーストアタックを決めれば、一気にパワーゲージ1本分をゲットできるので、ラウンド開始直後は慎重に動きたいところだ。

ファーストアタックを決めれば、なんとパワーゲージが1本たまる。勝敗を左右し得るので、是が非でも獲得したい。

■パワーゲージがたまる行動

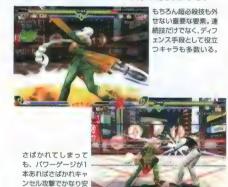
必殺技を出す（飛び道具以外）、攻撃をヒットorガードさせる、攻撃をくらう

パワーゲージの使い方

パワーゲージを消費する行動は右表の通りである。中でも切り返し手段として頼れるガードキャンセル攻撃、さばき後の読み合いをほぼ放棄できるさばかれキャンセル攻撃は、使用の可否が勝負の分かれ目となり得るので、パワーゲージは常に1本残しておくのが得策と言えよう。

なお、スーパーキャンセルは出したい超必殺技の消費ゲージ数＋さらに1本分が必要となる。

もちろん超必殺技も外せない重要な要素。連続技だけでなく、ディフェンス手段として役立つキャラも多数いる。

さばかれてしまっても、パワーゲージが1本あればさばかれキャンセル攻撃でかなり安全に対処できる。

■パワーゲージを消費する行動

超必殺技、スーパーキャンセル、ガードキャンセル攻撃、ガードキャンセル前転／後転、さばかれキャンセル攻撃、さばかれキャンセル前転／後転

ストックのMAX数

ストックのMAX数は試合形式とラウンド数で変わってくる。チーム戦では1人目が3本、2人目が4本、3人目で5本と、チームメイトが1人倒れるごとにMAX数が増える仕組み。シングル戦では、1ラウンド目はお互いに3本、ラウンドを取られると5本に増える。これは取得ラウンド数を変更しても変わらないので、1ラウンド先取では3本までしかためられない。

チーム戦、シングル戦ともに、ラウンドを落とすに伴い、ストックのMAX数が増える。

ダウン追い打ちをくらわないための第一歩

受け身&起き上がり

ダウン追い打ちが存在する本作では受け身がかなり重要。合わせて起き上がりにまつわる知識も仕入れておきたい。

text：ハメコ。

受け身

受け身は動作中完全に無敵な上、ダウンおよびダウン追い打ちを回避できるので、ダウンを奪われたら常に入力するくらいで丁度いい。たたき付け系のヒット効果に対して受け身を取る際は、ボタンを連打するのが無難。受け身不能なのは、特定の足払い系ダウン誘発技やたたき付け技など。なお、受け身を取れる足払い系ダウン誘発技でも、キャンセル必殺技などが受け身移行前にヒットした場合は連続ヒットとなる（ダウン追い打ち扱い）。

受け身を取ると、ダウンした際の軸から見て後方に転がる。足払い系ダウン誘発技に受け身を取ると……、

真後ろではなく画面の奥（手前）に転がるおかげで、ジャンプ攻撃などを重ねられずに済むのだ。

起き上がり

ダウン後は3種類の起き上がり方を選べるが、最速起き上がりはダウン追い打ちを回避しにくいのが難点。常に移動起き上がりを使っていこう。

なお、足払い系ダウンや、技数やダウン追い打ち、壁バウンドのヒット数制限を超過した後の特殊なダウン状態からは起き上がりを選択できず、必ず最速起き上がりとなる。後者のダウンは受け身が可能なので、起き上がりよりもより攻められにくい受け身を選択するのが賢いだろう。

技数制限超過などで発生するピンクのフラッシュをともなった特殊ダウン。このダウンからは……、

起き上がり方を選択できず、常に最速起き上がりとなる。起き攻めを受けやすいので注意が必要だ。

一度ガードクラッシュさせたらチャンスタイム？

ガードクラッシュ

格闘ゲームではおなじみのシステムではあるが、本作独自の意外な性質も存在する。細かい部分をチェックしておこう。

text : OYZ

ガードクラッシュの仕組み

体力ゲージの下にある水色の短いゲージ。それがガードゲージだ。相手のガードゲージは、基本的に攻撃をガードさせるたびに減少、時間経過にしたがって徐々に回復する。また、この値が0になるとガードクラッシュが発生し、後ろにのけぞって一瞬無防備な状態になる。当然、このスキに連続技を決められる、といった具合だ。

そして、一度ガードクラッシュさせるとチャンスが続く。相手のガードゲージが水色から赤に変化している間は、「攻撃をガードすると必ず無防備な状態」になるのだ。赤いゲージの場合、急速に回復するので全回復までだいたい4カウントとその時間は短いものの、この間は簡単に無防備な状態を作り出せるので追加ダメージを狙っていこう。

最後に、キャラが変わる場合を除き、ガードゲージはラウンド間でも持ち越しされる。つまり、勝ち残った方は、最初からガードゲージの少ない状態で戦う可能性があるわけだ。

ガードゲージが0になるとガードクラッシュが発生し無防備になる。

密度の濃い連係なら、このスキに攻撃がヒット。連続技に発展させよう。

ガードキャンセル攻撃は出すだけで、ガードゲージがこんなに減る。

■ガードゲージ耐久値

ガードゲージ耐久値	キャラ名
170	マキシマ、デューク
160	ラルフ、クラーク、セス、ジヴァートマ、リチャード、ワイルドウルフ、Mr.カラテ
150	アッシュ、マリー、溝口、京、K'、テリー、リョウ、チェ・リム、庵、ロック、レオナ、アルバ、ソワレ、リアン、ミニョン、ルイーゼ、ビリー、キム、ギース、京CLASSIC
140	シャオロン、舞、アテナ、ユリ、ナガセ、クーラ、半蔵、リリィ、ニノン、フィオ、ジェニー、ハイエナ

■ガードゲージ回復量（3カウント経過ごとの回復量）

ガードゲージ回復量	キャラ名
回復量10	ラルフ、クラーク、セス、デューク、ジヴァートマ
回復量8	アッシュ、マリー、溝口、京、マキシマ、K'、テリー、リョウ、庵、ロック、アルバ、ソワレ、ミニョン、ルイーゼ、ビリー、キム、リチャード、ギース、ワイルドウルフ、京CLASSIC、Mr.カラテ、ハイエナ
回復量6	シャオロン、チェ・リム、舞、ユリ、アテナ、レオナ、リアン、ナガセ、クーラ、半蔵、リリィ、ニノン、ジェニー、フィオ

3Dならではの機動を使った攻防には必要不可欠！

サイドステップ&サークルモーション

これを使いこなせば、リングを立体的に動けるだけでなく、戦術の幅が広がる。3D格闘のだいご味を味わおう。

text : OYZ

サイドステップとサークルモーション

サイドステップとは、相手と横に軸をズラす動き。弱P弱K同時押しなら画面奥に、⬇+弱P弱K同時押しなら手前に移動できる。サイドステップは、出始めから途中まで（全体時間の半分ほど）無敵時間がある。また、軸がズレるので直線的な攻撃を避けやすい。特に距離が短ければズレる角度が大きく、真横や背後に回り込める。なお、サークルモーションとは、サイドステップを継続して軸をズラして歩く動き。相手を中心にして、円を描くように移動する。

■サイドステップの全体フレーム

全体フレーム	キャラ名
27	ラルフ、クラーク、ミニョン、ジヴァートマ
30	そのほかのキャラ
33	舞
34	リチャード

サイドステップ攻撃

サイドステップからのみ出せる専用の攻撃、それがサイドステップ攻撃だ。攻撃を出すと避け性能は落ちるものの、後半の硬直をキャンセルしつつ攻撃動作に移れる。

サイドステップ攻撃は、サイドステップ（手前or奥）中に強Por強Kor⬇+強Kと入力することで出せる攻撃であり、各キャラごとにそれぞれ6種類存在する。同じ強Pで入力するサイドステップ攻撃でも、左と右のサイドステップでは出る技が違う。なお、サイドステップ攻撃（強Por強K）は、空中ヒットでも追撃が可能。特に強Kの場合、きりもみ吹き飛びとなるため追撃しやすい。また、サイドステップ（⬇+強K）は、足払い系の技で下段攻撃となる。

サイドステップで、飛び道具を避けられる。タイミングが早めor引き付ける。中途半端は危険だ。

判定の大きい飛び道具には、そのままサークルモーションに移行して軸をズラすといい。

左と右のサイドステップでは、若干出る技が違う。これは奥に移動する左サイドステップ攻撃（強P）。

これは右サイドステップ攻撃（強P）。リーチやキャンセルの可否も違うので使い分けよう。

静から動へ。攻防一体のシステムを使いこなせ！

さばき

攻撃技と防御技を一体にして切り替わるさばき。基本の流れと読み合いを理解し活用することが勝つための第一歩だ。

text：がーくん

基本的な性質

さばきとは、相手の打撃技を受け流し、よろけさせる当て身投げと似た性質を持つ共通防御システム。さばきに成功すると、さばかれた相手は一定時間よろけるため、その間に攻撃することができる。しかし、さばかれた側もガードはできないものの、専用の防御行動を取ることが可能で、確定でダメージを与えられるわけではない。どの選択肢を取るか、互いに読み合いが生じるぞ。

さばきには、上段と下段の区別があり、上段は立ちガード可能な打撃技を、下段はしゃがみガード可能な打撃技を受け流すことができる。だが、飛び道具判定の技、ガード不能技、投げ技はさばくことができない。クーラの立ち強Pなど飛び道具に見えてさばける技や、マキシマのベイパーキャノンのような打撃技に見えて飛び道具扱いの技もあるので注意しよう。背後からの攻撃は受け流すことができるが、相手に跳び越され位置が入れ替わった後は逆方向に入力する必要がある。また、入力後1フレーム目から判定が出るので、起き上がりにリバーサルで出すことが可能だ。

さばき成功時は、相手を強制的に一定時間、前のめりでよろけさせる。受け流しモーション後すぐに行動可能になるのですかさず反撃を決めよう。ただし、相手が専用の防御行動を使うかよろけが終わるまでは必殺技を出せないので注意だ。

さばき失敗時は、一定時間無防備な上に、最後の1フレーム前まで被カウンター判定と危険。加えて、さばき動作中は投げ抜けが不能といったデメリットもあるので気を付けよう。

さばき（上段）		
➡＋弱K強P同時押し		
持続	全体	有利時間
14	34	40

さばき（下段）		
⬇＋弱K強P同時押し		
持続	全体	有利時間
14	34（※）	40

※：アッシュ、テリーのみ36

さばける技と、そうでない技が存在。さばきは万能ではないのだ。

相手が起き上がりにジャンプ攻撃を重ねてこようがリバーサルでさばきを出せば……、

さばき方向さえ合っていれば、簡単にさばけてしまう。

そのほかの知識

さばきはガード硬直の後半をキャンセルして出せるので、スタイリッシュアートなどの連係の割り込みに使える。ガード中は中盤までレバーを前に入れようがガードが解けることはないが、さばき可能なタイミングになった瞬間に連続ガードではなくなる。そのため、レバー方向が違ったりすると、相手の攻撃をくらってしまうので注意。

起き上がりやガードなど硬直中にさばきを出す場合は、ボタンの先行入力は効くが、レバーの先行入力は効かない。よって、動けるようになるまではしっかりレバーを入れておくこと。また、リバーサルのシステム上さばきより必殺技のほうが早く出る。そのため、ため形式の必殺技を持つキャラはためが完了していると必殺技が暴発することが多いので気をつけよう。

多段技であるビリーの【弱P→強P】の1、2段目をガード後……、

3段目に割り込みさばきが確定するといったこともある。

さばかれた側のできること

さばかれると一定時間よろけてしまうものの、専用の防御システムを使用できるので、さばき側の攻撃が確定することはない。一つ一つにメリット、デメリットがあり、読み合いが生じるぞ。

さばかれた後は、「さばき返し」、「さばかれキャンセル攻撃」、「さばかれキャンセル前転／後転」といった行動でよろけをキャンセル可能。さばき返し以外はパワーゲージを1本消費する。

さばき返しは、通常時のさばきと性能は全く変わらない。さばかれキャンセル攻撃は動作中完全無敵の打撃技。モーションはキャラごとの地上吹っ飛ばしに準拠する。さばかれキャンセル前転／後転は移動系動作で一定時間打撃無敵がある。前転は、相手に密着で出しても裏に回れない。

さばかれても諦めるにはまだ早いぞ。どんな攻撃にも回避手段は存在する。

さばき返し
さばかれた瞬間に➡or⬇＋弱K強P同時押し

相手の反撃をさばいて、攻守を逆転させる。しかし、硬直中は被カウンター判定かつ投げ抜けが不能なので、ハイリスクミドルリターンの選択肢だ。

さばかれキャンセル攻撃
さばかれた瞬間に強P強K同時押し

動作中完全無敵で、ロックする当て身技かさばき以外では返されない。基本的にリスクは低い。緑の輪が発生するため、発生の遅いキャラは見られる危険あり。

さばかれキャンセル前転／後転
さばかれた瞬間に➡or⬅＋弱P弱K同時押し

パワーゲージを1本消費し、緑の輪を発生させながら前転や後転に移行する。終わり際にスキはあるが、後転なら相手と離れるので使いやすい。

さばき後の攻防入門編

さばいた側は、相手に反応される前に発生の早い技で反撃したい。さばいた後に、迷ったり、焦って反撃を失敗しないためにも、成功時の反撃をイメージしながらさばきを狙っていこう。

さばかれた側はまずは動作中完全無敵のさばかれキャンセル攻撃で反応するクセを付けることが大事。慣れてきたら、さばき返しを狙おう。

相手が慣れないうちは反応が遅れがちで、最速打撃が決まりやすい。

さばかれキャンセル攻撃は、パワーゲージを消費するがリスクは低い。

さばき後の攻防応用編

さばいた側は、相手がさばき返しを狙ってくるようになったら、様子見か中下段の二択を迫っていこう。様子見は、相手のさばき返しの硬直に反撃でき、カウンターダメージ(1.15倍)の連続技を決められる。途中まで様子見した後に攻撃するのも有効だ。中下段の二択は、攻撃タイミングに加えさばきの方向も読む必要があるので、相手はさばき返すのが難しい。しかし、最速打撃と同じでさばかれキャンセル攻撃に弱いのが欠点。

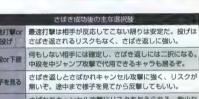
また、投げを試みるのも強力な戦法だ。相手はよろけ中、P投げ、K投げどちらも抜けることができるのだが、さばき返しや前転(後転)をすると、投げ抜けができなくなる。ゆえに、相手はさばかれキャンセル攻撃と投げ抜けしかできないので、ある程度、行動を読みやすくなるぞ。

相手がさばかれキャンセル攻撃を出してくるなら、さばきで返そう。相手のパワーゲージを1本消費させた上で、また読み合いに持ち込める。また、さばき以外でもロックする当て身投げ系の技で代用可能で、その場合は直接ダメージを取れる。

さばかれた側は、さばき返しはできるだけさばき(下段)を使っていこう。間合いが離れていれば、相手はしゃがみ状態への反撃が困難となる。中下段の二択には、無理にさばきを狙うよりも、さばかれキャンセル攻撃で対応するのが安全だ。ただし、いくらリスクが低いからと何でもかんでもさばかれキャンセル攻撃で対処するのは危険。特にロックする当て身技を持つキャラには要注意だ。当て身技を持つキャラにはさばかれキャンセル前転で当て身技を誘ってみるのも手だろう。相手がさばかれキャンセル攻撃をさばこうとしたときにちょうどこちらが最速でさばき返すと、相手のさばきの硬直に逆に技が確定する場合もあるぞ。さばかれキャンセル後転は、前進しないスタイリッシュアートや遠距離でさばかれた場合に有効だ。

さばかれキャンセル攻撃にリスクを負わせるにはさばきしかない。

さばき後は、相手の癖を読むために様子見を交ぜるのも手だ。

相手がさばき返してきたら、早い技か追撃可能な投げで反撃しよう。

さばき成功後の主な選択肢	
最速打撃or投げ	最速打撃は相手が反応してこない限りは安定だ。投げはさばき返されるリスクもなく、さばき返しに強い。
中段or下段	何もしない相手には確定し、さばき返しには二択になる。中段を中ジャンプ攻撃で代用できるキャラも居るぞ。
様子を見る	さばき返しとさばかれキャンセル攻撃に強く、リスクが無いぞ。途中まで様子を見てから反撃してもいい。
さばき	さばかれキャンセル攻撃にリスクを与えられる、数少ない行動。ロックする当て身技でも代用可能だ。

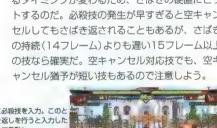
テクニック集

空キャンセルを利用し、二段構えで攻撃しよう

さばき成功時に必殺技は出せないが、これはよろけが終わるか相手がさばかれ中の防御行動を取るまで続く。このシステムを利用すれば、非常にさばき返されにくい連係を組むことができるぞ。

まず、出始めをキャンセル(以下、空キャンセル)可能な技を出し、それが当たる前に必殺技のコマンドを入力する。あとは、当たるまでボタンを連打すれば完成。相手が何もしない場合、通常技(ヒット)➡必殺技が決まる。相手が早めにさばき返した場合は、空キャンセル必殺技となり当たるタイミングが変わるため、さばきの硬直にヒットするのだ。必殺技の発生が早すぎると空キャンセルしてもさばき返されることもあるが、さばきの持続(14フレーム)よりも遅い15フレーム以上の技なら確実だ。空キャンセル対応技でも、空キャンセル猶予が短い技もあるので注意しよう。

まずは空キャンセル可能な技を出す。対応している技はキャラによって違う。できるだけ発生の早い空キャンセル対応技を使いたい。

出した技が当たる前に必殺技を入力。このとき相手が早めにさばき返しを行うと入力した必殺技が空キャンセルで発動し……、

さばきの硬直にヒットする。必殺技は発生が早すぎても遅すぎても駄目だが、飛び道具なら確実。できるだけ追撃ができる技を使おう。

複合入力で必殺技を仕込もう

必殺技と通常技を複合入力(下記の例参照)すると、相手が何もしないと通常技で攻撃し、入力完成と同時か早めのさばき返しには必殺技が発動する。空キャンセル対応技を持たないキャラも簡単にさばき返し対策が作れる利点があるぞ。発生が15フレーム以上の技では意味がないので注意。

京なら、→↘↓↙←+弱K→↘+強Kと入力する。相手が何もしないと【弱K→↘+強K】がヒットし……、

さばき返しをした相手には弱轢鉄が発動して、さばき硬直中の相手にヒットする。最速のさばき返しに有効だ。

SYSTEM さばき

ワンセット決まれば一発逆転も夢じゃない？

連続技のシステム

連続技をつなげる上で基本となるルールと、連続技に関係するデータ、情報をまとめて紹介するぞ。

text：ロケット

連続技の基本ルール

さまざまなやられ状態

本作は地上、空中、ダウン中とさまざまな状態に連続技を決められる。それぞれのやられ状態の性質を覚え、適切な技を選んでつなげていきたい。

地上やられは立ち、しゃがみ、背向け状態でそれぞれ硬直やくらい判定が違う（しゃがみ、背向け状態は硬直が長い）。立ち、しゃがみくらいは頻出するので、両方に決まる連続技が主力としよう。

空中やられはダウンする吹き飛びと、ダウンしない吹き飛びの二つがあり、前者は地面に着くまで、後者は短時間のみ追撃可能となっている。

ダウンやられは硬直が長く、一部の通常技を目押しでつなげられるのが特徴。また、打点の低い技しか決まらないので、当たる技を覚えておこう。

ダウン追い打ちは、受け身不能技から決めるのがセオリーだ。

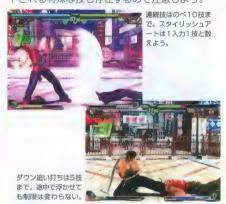
ダウンしない吹き飛びへの追撃は、発生の早い技でないと難しい。

技数制限について

本作の連続技は、「1度の連続技で決められるのは10技まで」、「ダウン追い打ちは5技まで」、という制限がある。どちらか片方でも制限数に達すると相手はやられ判定の無い吹き飛び状態になり、空中投げ、ダウン状態を投げる技以外での追撃ができなくなる。10（5）技というのは10（5）個の技という意味で、ヒット数とは関係無いので間違えないように。また、10（5）技目に多段技を決めると、ほとんどの技は1ヒット目の時点で連続技制限を迎えてしまう。単発で威力の高い技や、相手を捕まえる技で締めたほうが効率的だ。

なお、溝口の戎など、1個の技で2技分とカウントされる特殊な技も存在するので注意しよう。

連続技はのべ10技まで。スタイリッシュアートは1入力1技と数えよう。

ダウン追い打ちは5技まで。途中で浮かせても制限は変わらない。

壁際での特殊なやられ

壁際では、地上の相手にのけぞりの長い技を決めると「壁よろけ」が、ダウンを奪える技（例外アリ）を当てた場合は「壁バウンド」が発生する。

壁よろけは1度の連続技で2回まで発生し、1回につき5ダメージが加算される。3回目に条件を満たすと相手は壁に跳ね返って浮くが、これは壁バウンドの回数にはカウントされない。

壁バウンドは1度の連続技中に3回発生させると、技数制限と同様に相手のくらい判定が消失する。また、セスの入り身 灘月など一部の技は、相手を浮かせるが壁バウンドを誘発しない。これらの技を当てた直後は、ダウンを奪えない技を当てても壁バウンドを誘発し、連続技を伸ばせるぞ。

壁よろけ後は必ず立ち状態となり、立ち限定連続技を決めやすい。

壁密着時の壁バウンドは浮きが低い。専用の連続技を考えよう。

ダメージ補正について

表はダメージ補正をまとめたもの。覚えておきたいのは、ダウン、壁よろけ、壁バウンド、スーパーキャンセル版超必殺技を経由すると、技数が少なくても補正が下限まで落ちること。ダメージの大きい技を組み込むときは注意しよう。スーパーキャンセル版超必殺技はすべての状況で60%のダメージとなるので、補正がきつい状況で使うのがベスト。カウンターの補正はそのほかの補正に乗算される仕組みとなっている。

■基本となるダメージ補正

ヒット数	1技目	2技目	3技目	4技目	5技目以降
補正	100%	85%	70%	55%	40%

ダウン後、壁よろけ後、壁バウンド後、スーパーキャンセル版超必殺技後の追撃※
40%

※スーパーキャンセル版超必殺技後、最速で超必殺技を出した場合を除く

■特殊なダメージ補正

補正	対応する状況
60%	スーパーキャンセル版超必殺技、スーパーキャンセル版超必殺技後最速で出した超必殺技
115%	カウンターヒットした技とその後の追撃

連続技制限後は起き上がりを攻めよう！

「1度の連続技で10技つなぐ」、「ダウン追い打ちを5技つなぐ」、「壁バウンドを3回起こす」のいずれかを満たすと連続技制限を迎えるのは上記の通り。この状態に持ち込むと、相手は受け身以外の起き上がり行動を取れなくなる（時間差、手前移動、奥移動すべて出せない）ので、普段よりも強力な起き上がり攻めを仕掛けられるぞ。また、起き上がった瞬間はしゃがみ状態よりもくらい判定が大きく、普段は当たらない昇りジャンプ攻撃でも中段として機能する。攻めのパターンに加えよう。

連続技制限に達すると画面が赤くフラッシュする。この後は起き上がり方法が限定されるので……、

飛び道具を重ねたり、中下段二択を仕掛けたりと普段より強力な起き上がり攻めが可能に！

SYSTEM 連続技のシステム

さらに知識を増やせ！

そのほかの細かいシステム

本作をプレイする上で、覚えておくと便利な知識をまとめてみた。理解すれば対戦を有利に進められるはずだ！

text：KYO

試合開始時の行動

本作の1ラウンド目と2ラウンド目以降の試合開始時の大きな違いは、行動できるかできないかということ。なお、どちらもファーストアタックがあるので、それを踏まえた行動をしよう。

●1ラウンド目

1ラウンド目は、お互いが試合開始の合図と同時に行動が可能。そのため、相手より早く攻撃するか、相手の攻撃を見越した行動をするかの駆け引きとなる。安全に試合を進めたいなら、後方ジャンプや後退などで間合いを離すといい。

●2ラウンド目以降

試合開始前はレバーでの行動のみ可能。大ジャンプやダッシュはできるが、サークルモーションや前転はできない点に注意したい。遠距離が得意なキャラなら相手との間合いを離し、接近戦が得意なキャラなら相手に接近した状態で開始できるように動こう。なお、空中に居る状態で試合開始になると、ジャンプ攻撃を出せるため跳び込んだ状態から試合を開始できる。また、両者が空中にいれば空中投げを狙えるので、覚えておこう。

1ラウンド目試合開始時は、発生とリーチに優れた技が有利だが。

それを読んだらさばきを狙おう。成功時は投げが有効だ。

2ラウンド目以降の試合開始前は、試合開始前に行動できる。

壁際に追い詰められないようにしつつ、位置取りをすること。

最速ジャンプとは？

ジャンプの入力後3フレーム間は、ジャンプ予備モーションがある（4フレーム目から空中判定になる）が予備モーション中に弱P〜強Kのいずれかのボタンを押せば対応したジャンプ攻撃を出せる。ジャンプ攻撃は即座に空中判定となるので、ジャンプと同時に攻撃ボタンを押せば1フレームで空中判定となる「最速ジャンプ」が可能。最速ジャンプは、通常のジャンプと小ジャンプで実行できる。また、ジャンプの着地する瞬間に入力すれば、地上判定にならずに再度ジャンプが可能だ。

レバーを↖or↑or↗に入力すると同時に攻撃ボタンを押せば……、

最速ジャンプが可能。詳しい活用法はP016ページを参照しよう。

ガード硬直とのけぞり時間

しゃがみのけぞりは、立ちのけぞりより最短2フレーム長くなる。また、背中側から攻撃をくらうと「背面やられ」となり、前述ののけぞりより2フレーム長い（例外あり）。そのため、しゃがみヒットや背面やられのみ可能な連続技がある。

吹っ飛ばし攻撃など一部の攻撃は、立ちガードよりしゃがみガードの方が硬直時間が2フレーム長くなる。ガード硬直中は、硬直終了5フレーム前まで立ちとしゃがみを入れ替えられるので、しゃがみガードしたら即座に立ちガードに移行すれば、反撃や割り込みを狙いやすい。なお、ガード硬直の硬直終了前の4フレーム間は立ちガード中はさばき（上段）、しゃがみガード中はさばき（下段）でキャンセル可能。連続ガード中でも、さばきを狙える場合があるので覚えておこう。

一部の攻撃がしゃがみヒットすると、大幅にのけぞり時間が延びるため、しゃがみ限定の連続技が可能になる。

カウンターヒット

カウンターヒットは、のけぞり時間やヒット効果に変化はないがダメージが1.15倍になる。この補正は、発生させた技だけでなくその後の追撃すべてにも適用。ただし、特定の技や確定しないダウン追い打ちは補正が無くなり、この後の追撃やダウン追い打ちにも補正は適用されないので注意。なお、カウンターヒットはさばきと（超）必殺技の動作中の一部に攻撃を当てた（くらった）ときのみで、通常技や特殊技は発生しない。

左の写真は通常時、下の写真はカウンターヒット時のダメージだ。

追撃が1.15倍になるので、高威力連続技を決めると恩恵が大きい。

硬直について

通常技、特殊技、スタイリッシュアート、必殺技、超必殺技は硬直の最後の1フレームを、ガード以外の行動でキャンセル可能。そのため、10フレーム不利な状況で発生10フレームの技で反撃されると、ガードはできないがさばきや無敵技で反撃は可能。反撃を受けそうな技をガードされた後は、ガードするより前述の行動をしよう。なお、ガード（さばかれ）キャンセル攻撃の硬直はキャンセルできないが、動作終了まで無敵となる。

反撃を受けそうなときは上方向にレバーを入れてボタンを連打。

反撃がギリギリなら、最速ジャンプで空中くらいとなり逃げられる。

これから始める人も、そうでない人も押さえておきたい！

対戦セオリー

このコーナーに掲載してある数点のセオリーを身に着ければ、勝率アップは間違い無し。迷える子羊たちは要チェックだ！

text：ケンちゃん

STEP1 「基本が肝心要」…各キャラを使う上で知っておくべき三つの要素

連続技を用意する

まずは最低限必要な連続技を覚えよう。最低限用意しておくべき連続技は、①発生が速い立ち弱P＆弱K、しゃがみ弱P＆弱K始動、②中段、下段始動の連続技、の2種類。①は反撃や、ジャンプ攻撃からのつなぎ、近距離戦での割り込みに利用できるため、最も使用する頻度が高い。②は相手のガードを崩したときに必要なものだ。

攻撃が当たっても、単発ではダメージが小さい傾向にある。

強いジャンプ攻撃を知る

自分の使用キャラが持つジャンプ攻撃を知っておこう。①跳び込みに使う下方向へ鋭い攻撃、②発生が早い攻撃、③ダメージが大きく前方への判定が強い攻撃、の三つをおさえておけば十分。①は接近手段、②、③は相手のジャンプ攻撃を迎撃する上で重要となる。一人用やプラクティスであらかじめチェックしておきたい。

ジャンプ攻撃は、本作の対戦において最も重要なポイントの一つ。

ガードを崩す手段を用意する

攻撃を仕掛けても相手にガードされてはダメージを与えられない。そのため、ガードを崩す手段を用意しておこう。そこで用意しておきたいのは、①中、下段始動のスタイリッシュアート、②途中で中下段に分岐するスタイリッシュアート、の2点。なお、立ち状態のみを投げられるコマンド投げは、下段攻撃の一種として考えておくといいぞ。

K'、京、ビリー、ソワレ、セス、京CLASSICは、P投げ後に連続技で追撃が決められる。

STEP2 「空中戦を制するものが本作を制す」…空中戦のセオリーを学べ！

空対空でジャンプを防止

攻め込む手段が小、中ジャンプがメインとなる本作では、この攻撃をどのように封じるかがカギ。対空手段としておすすめなのは、ジャンプ攻撃によるジャンプ防止。空中にいれば攻撃をくらっても単発で終わるケースが多く、失敗時のリスクが小さいのが利点だ。主に相手の小、中ジャンプには、通常、大ジャンプで相手の頭上を取るのがセオリー。このときに使う攻撃は、攻撃力が高い強P、強K、空中吹っ飛ばし攻撃が理想だ。

中ジャンプを多用してくる相手には、大ジャンプで上を取って攻撃。

対空技で迎撃する

発生が早い無敵技を持っているキャラは、地上からの対空技で相手のジャンプを迎撃していこう。対空技は中ジャンプだけでなく、空対空を狙った通常、大ジャンプ攻撃も迎撃できるのが利点だ。ただし、小、中ジャンプの軌道は鋭く、視認してから迎撃しようとしても、なかなかうまくはいかないだろう。そのため、リーチの長い地上、ジャンプ攻撃である程度相手との間合いを取り、対空必殺技のコマンドを常に用意しておくといい。

間合いを離せば離すほど、相手のジャンプを迎撃しやすくなる。

さばき（上段）を使う

相手のジャンプを防止する上での最後の手段はさばき（上段）。コマンド入力が簡単なためとっさの状況で使うことができ、有利な状況に持ち込めるので効果的な手段といえる。ただし、相手がジャンプ攻撃を出さずそのまま着地（通称：空ジャンプ）されると、手痛い反撃を受けるケースもあるので要注意。相手が空ジャンプすると思った場合は、後方ジャンプからジャンプ強Kや空中吹っ飛ばし攻撃を当ててダメージを与えよう。

対空さばき（上段）はリスキーな一面もあるので、ジャンプ攻撃対策としては最後の手段。

最速ジャンプ攻撃の利用方法

入力した瞬間から空中判定になる最速ジャンプ攻撃は、対空に使いやすい。攻撃発生が早く、判定が上に出る技の前方ジャンプ攻撃ならば、相手の大、通常ジャンプに対する対空技にもなる。また、相手のすき間がある連係を空中くらいにし、回避するという手段にも最速ジャンプ攻撃を利用できる。ただし、空中でくらったときにダウンする属性がある技に対して使うと、そのまま空中連続技に移行される恐れがある。相手の連係を理解し、空中ヒットしても連続技に移行できない状況を考えて使っていこう。

起き上がりを攻め込まれたとしても、最速ジャンプ攻撃を入力すれば空中くらいに。優秀な回避手段だ。

STEP3 「攻撃はヒットさせてこそ意味がある」…相手のガードを崩す方法を学ぶ

有利な状況を作り、ガードを揺さぶりに掛かる

ガードを崩す手段としては、中下段攻撃の二択と投げが一般的。ただし、闇雲に狙っても簡単に逃げられてしまうため、まずは自分が有利な状況を作り出すことが先決だ。

有利な状況を作るにはジャンプ攻撃をガードさせるのが手っ取り早い。着地したらすぐに中下段攻撃、投げで相手のガードを揺さぶろう。また、ダウンを奪った後も狙い目。相手が起き上がるタイミングに合わせて、中下段もしくは打撃と投げの二択を迫りたい。なお、起き上がる瞬間は通常のしゃがみ状態より座高が高くなるため、昇りジャンプ攻撃が中段として機能しやすくなるぞ。

ジャンプ各種強攻撃、空中吹っ飛ばし攻撃をガードさせれば、大幅に有利な状況を作れる。ここから……、

着地してすぐに中段or下段攻撃で二択を迫ろう。ヒット時に連続技まで決められれば完璧だ！

相手の最速ジャンプ攻撃を防止せよ！

跳び込み後、及び起き上がり時の二択は、最速ジャンプ攻撃で回避されやすい。そのため、最速ジャンプ攻撃を封じる選択肢も加えていくのが、本作流のガード崩し法だ。

ジャンプ攻撃後は、連続ガードになる発生が早い技へつなげよう。このとき相手が最速ジャンプ攻撃で暴れると地上くらいになるため、連続技を決められる。一方、起き上がり時は空中の相手を浮かせられる攻撃を重ねるのがセオリー。地上、空中吹っ飛ばし攻撃を使うのが一般的だが、それ以外にも効果的な技は存在する。具体的な防止方法は、各キャラの攻略ページを参考にしよう。

ジャンプ攻撃からの中下段の二択は、連続ガードになりにくいため最速ジャンプ攻撃で回避されやすい。

そこで連続ガードになる発生が早いスタイリッシュアートを選択肢に加える。地上くらいにさせられるぞ。

STEP4 「相手の攻撃を防いで反撃せよ」…さばきの狙いどころを知る

不利な状況をさばきで切り返す

本作での最重要システムともいえるさばきは、不利な状況を打開するために使うのがセオリーとなる。ただ、がむしゃらに狙うのではなく、初めのうちは①連係の初段をガードした後、②不利になる攻撃をガードされた後、の二つの状況で自発的に狙ってみるのがいいだろう。

各種さばきはガード硬直の終わり際3フレーム間をキャンセルして出せる。そのため、普段は打撃で割り込めない状況でも、さばきでなら割り込めるのだ。ガードを揺さぶられない連係に対して狙ってみよう。

攻撃をガードされて不利におちいる状況では、相手がアドバンテージを取るため、打撃を出してくるケースが多い。この状況下で打撃を出し合ってはつぶされるので、さばきを利用して切り替えしてみるといいぞ。

スタイリッシュアートのほとんどは、各種さばきでのみ割り込めるものばかり。とりあえずは……、

相手の攻撃をガードしたらさばきを入力してみよう。ただし、入力が遅れると攻撃をくらうので注意。

そのほかのさばきの狙いどころ

さばきは上段、下段共に全体動作が34フレームと短めなので、中間距離でなら空振りしても反撃を受けにくい。そのため、中間距離戦で相手キャラのけん制技が強く、かい潜って接近できない場合は、けん制技に対してさばきで対抗していくのが得策といえる。失敗時のリスクが小さい上、成功したときの見返りが大きい効果的な使い方だ。

また、ガード時に反撃が確定しない超必殺技を防ぐのにも、各種さばきは効果的な働きをしてくれる。相手の超必殺技の出始めに発生する暗転中に➡へ入力しておき、攻撃が当たる瞬間にボタンを押すと成功させやすい。なお、この超必殺技回避法はサイドステップでも代用可能。これらで相手の安易な超必殺技でのぶっぱなしを封じたいところだ。

シャオロン、ビリー、ジヴァートマのジャンプ弱Pには、攻撃が当たるギリギリの距離でさばいてみる。

空振りしても間合いが遠いため反撃を受けにくく、成功させれば有利な状況に持ち込めるのだ。

ダウンを奪われたときには……

起き上がった瞬間は通常のしゃがみ状態より座高が高くなるため、しゃがみ状態に相手のジャンプ攻撃が当たりやすくなる。そのため、相手にダウンを奪われたときはただ受け身を取って起き上がるだけでなく、ダウンしたままという選択肢も加えよう。ダウン状態からは弱Kor強Pボタンを押せば、軸移動しながら起き上がれるため、相手の起き攻めが俄然回避しやすくなる。ただし、ダウン中はダウン追い打ちされる危険性があるので、読まれると手痛い追撃を受ける可能性があるので注意しよう。

手前、奥移動起き上がり→最速ジャンプ攻撃は被弾率の低い起き上がり方。ダウン追い打ちには注意。

対戦セオリー SYSTEM

家庭用ならではの機能が満載!

PS2版の各種モード解説

アーケード稼働から間を置かずに販売されたPS2版は、独自要素が目白押し。ここではPS2版の各種モードを解説しよう。

text : 吉田祐一

PS2版の特性

完全移植にとどまらず、六つのモードが用意されたPS2版。PRACTICEで練習してゲーセンでの対戦に臨むといった用法をすれば、より上達も進むだろう。また、セレクトボタンによる技表や、ポーズ中にセレクトボタンで自由にカメラを操作できるカメラモードも搭載。技の途中動作を確認したり、好きなキャラをあらゆる角度から見ることも可能だ。PS2版を遊び尽くし、本作を徹底的に楽しもう。

家庭用ならではのカメラモードはポーズ中にセレクトボタン。美麗なCGを思う存分堪能できる。

KOF MAXIMUM IMPACT regulation "A"

DATA
■発売日：2007/7/26
■価格：5040円(税込)
■プラットフォーム：PlayStation2
■CEROレーティング：B

各モード解説

TIME ATATACK

アーケード版のCPU戦と同一のモード。詳しいシステムに関してはP009を参照。本作のCPUは単発技をさばいたり、状況に応じて連続技を決めてくる非常に手強い存在だ。彼らに有効なのは、ズバリ、ジャンプ攻撃。特にリーチに優れた跳び込みはヒット率が高い。シャオロンやクーラなど、下に強い跳び込みから連続技を狙えるキャラを選ぶと勝ちやすいぞ。

CPUはジャンプ攻撃をくらってくれやすい。中間距離から中ジャンプで近付き、下方向に強いジャンプ攻撃から連続技を狙っていこう。

PRACTICE

PRACTICEでは、パワーゲージをMAXにしたまま固定したり、相手のガード状態や受け身の可否などを自由に調整しながら練習できる。相手側の操作をプレイヤーに切り替えることも可能なので、友達と協力しての練習もできるぞ。なお、DAMAGE DATAをONにした際の数値には壁にぶつかった際のダメージが加算されないので注意しよう。

スタイリッシュアート対策を練るならキー入力を記録できるATTACK MEMORYを使おう。ただし、記録時間は10秒までなので注意。

VERSUS

VERSUSではプレイヤーとの対戦はもちろん、CPUとの対戦も楽しめるようになっている。また、対戦形式も3対3のチーム戦に加え、PS2版では1対1のシングル戦も可能だ。シングル戦のポイント数はOPTIONSで調整できるので、特定のキャラとの対戦を数多く重ねたい場合は、ポイント数を5にしてシングル戦を繰り返すのもいいだろう。

対戦後にお互い同じキャラで再戦したい場合はRETRYを。なお、キャラをランダム選択した場合でも、RETRYでは前戦と同じキャラになる。

JUKEBOX

各キャラのボイスと、BGMを任意に聞けるモード。収録されたものの、実際にゲーム本編では使用されなかった没ボイスや、『KOFMI2』で使用されたボイスまでも聞くことができるのは、ファンにとってはうれしいところだろう。純粋にボイスのみを聞いて楽しみたい場合は、VOLUME SETTINGでBGM VOLUMEを0%にするのがおすすめだ。

VOICE SETTINGでキャラを選ぶ際、ランダム枠で決定するとアナウンス関連のボイスが聞ける。この機会にじっくり聞いてみては?

NETWORK MATCH

KDDIのマルチマッチングBBサービスを利用して、家にいながらにして全国の猛者たちとネットワーク対戦を楽しめるモード。コンテンツ利用料は無料だが、ネット接続可能な回線が必要なのは無論のこと、マルチマッチングBBサービスへの加入(月額945円)や、PS2用のネットワークアダプタが必要となることに注意しよう。

NETWORK MATCHを楽しむには、SNK NetFileをメモリーカード内に作っておく必要がある。MMBBブラウザであらかじめ作成を。

OPTIONS

OPTIONSではシングル時のラウンド数や残タイム、防御力などゲーム中のさまざまな設定やキー配置などを変更できる。BUTTON CONFIG以外はゲームプレイ中に設定を変えることができないので、あらかじめ自分の好みに設定しておこう。変えた設定はセーブしておけば、以後ゲーム起動時に自動的に読み込まれるので便利だ。

RECORDSではTIME ATTACKのクリアタイムと連勝数(乱入されての対人戦に限る)、キャラの使用率を確認できる。

Chapter02

CHARACTERS &GRAPHICS

Ash Crimson

アッシュ・クリムゾン

―嘲笑う火影―

Ash Crimson

NORMAL COLOR

A
B
C
D
ANOTHER COLOR

A
B
C
D
Profile

誕生日	2月14日
身長	178cm
体重	59kg
血液型	O
出身地	フランス生まれ?
格闘スタイル	我流(特殊な炎を使う)
趣味	ネイルアート
大切なもの	爪
好きなもの	ザッハトルテ(甘いもの)
嫌いなもの	面倒なこと、興味のないもの
得意なもの	なし

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「ボクには勝てないよ……」
登場(vs.溝口)	「このヒト、いったいドコからまぎれ込んできたのかな? あんまり相手にしたくないんだけど」
登場(vs.シャオロン)	「ひ・ぞ・く……か。ウワサには聞いたことあったけど、ホントにいたんだネ」
登場(vs.アルバ)	「キミみたいなヒトを見てると、ついついからかいたくなるんだよネ」
登場(vs.京)	「フフ……出ておいで、ボクの炎。……なんてネ!」
登場(vs.K')	「もうひとつの草薙の炎、か……フフ、興味あるネ」
登場(vs.庵)	「はじめまして、ムッシュ八神。……ふぅん、キミが勾玉の所有者、か ……」
登場(vs.ソワレ)	「ねえキミ、その小僧に負けたりしたら、サイコーにカッコ悪くない?」
登場(vs.ジヴァートマ)	「悪いけどコッチは取り込み中なんだ。さっさと出てってくれないかなァ?」/「……悪シュミ」
挑発	「その程度なの?」
勝利(A)	「結構いい線……いってたんじゃない?」
勝利(B)	「がっかりだよ……」
登場(vs.溝口)	「キミからケンカを取ったら……あ、ゴメンゴメン、何も残らないみたいだネ!」
勝利(vs.シャオロン)	「ふぅん……けっこう強いじゃない、飛賊って。デュオロンていったっけ? そのハンサムの名前、覚えておくヨ」
勝利(vs.京)	「ボクの名前はアッシュ。アッシュ・クリムゾンだよ。……ちゃんと覚えといてほしいナ。いつかまた、会うこともあるだろうからサ」
勝利(vs.アルバ)	「アレ? サウスタウンの"キング"ってこの程度なの? 拍子抜けしちゃうなァ」
勝利(vs.ソワレ)	「参考までに教えてくれるかな? どう、小僧に負けた今の気分は?」
勝利(vs.ジヴァートマ)	「虫ケラにはふさわしい最期じゃない? せいぜいキレイに燃え尽きてヨ!」
フィニッシュ	「うあああああぁぁぁぁ……!」
コンティニュー	「まっ……しょうがないね」
攻撃系音声	
弱攻撃	「フッ!」
強攻撃	「テヤァッ!」
吹っ飛ばし攻撃	「フオッ!」
サイドステップ攻撃	「テヤァッ!」
弱ダメージ	「ぐあっ!」
強ダメージ	「オウッ!」
投げダメージ	「うわぁっ!」
必殺ダメージ	「ぐはぁ……」
前方緊急回避	「フッ」
サイドステップ	「甘いねっ」
受け身	「甘いねっ」
投げ外し	「ノノノン♪」
さばき	「フフッ」
さばき(成功)	「必死だよね?」
プリュメール	「はい」「ごくろうさん」
フリュクティドール	「もっと」「いい声で泣いてよ!」
メシドール	「フンッ![50%]/楽しい?[50%]」
フロレアール	「タァ!」
ブレリアール	「ハァ![90%]/華麗にネ![10%]」
ヴァントーズ(弱)	「フッ!」
ヴァントーズ(強)	「フッ!」「ハッ!」
ニヴォース(弱)	「ホッ!」
ニヴォース(強)	「セヤッ!」
フリメール・スウラジェ	「セヤッ!」
フリメール・フォルティフィエ	「フフ……見てて!」
ジェルミナール	「いくよ!」「ボン・ボヤージ」
ピエージュ	「ふふ~ん」
ピエージュ(成功)	「あははは! どこ見てるの?」
レコルテ	「もらっとくよ[50%]/メルシー[50%]」
ヴァンデミエール	「ほらっ!」
テルミドール	「はぁぁぁぁぁ!」「灰になれー!」
プリュヴィオーズ	「遅いよ!」「ほら! ほら! ほら!」
サン・キュロット リベルテ	「フン![50%]/いくよ[50%]」
サン・キュロット エガリテ	「ジ・エンド[50%]/これでどう?[50%]」
レヴォルト・デ・カプリス	「いくよ!」「もっと良い声出してよ!」
レヴォルト・デ・カプリス(追加発生)	「うふふっ」
レヴォルト・デ・カプリス(追加1)	「アディユー! さよならだよ!」
レヴォルト・デ・カプリス(追加2)	「舞い上がれぇ!」
レヴォルト・デ・カプリス(追加3)	「消えて無くなれぇ!」
サン・キュロット フラテルニーテ	「ショウータイム![50%]/アハハハハハ![50%]」
エスプワール	「エンドロール!」
SAフィニッシュ	「おあいにくさま。セ・ラ・ヴィ♪」

ブリュメール
近距離で⬅or➡＋弱P強P同時押し
D 20 G 地投

フリュクティドール
近距離で⬅or➡＋弱K強K同時押し
D 3×4+8 G 地投

Ash Crimson

■通常技・システム共通技

しゃがみ弱Pはキャンセル可能で、けん制に便利。しゃがみ強Pは持続が長く、早出し大ジャンプ攻撃への対空に。しゃがみ強Kは貴重な下段攻撃だ。ジャンプ弱Kは発生が早く空対空の要。ジャンプ強Kはリーチ、判定、持続に優れ跳び込みに適している。左サイドステップ攻撃(強P)は、一瞬だが低姿勢になるぞ。P投げは、少し離れた位置から壁に当てれば追撃可能。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P→強P→強P→弱P】は全キャラ中最速の発生を誇るが、2、3発目がしゃがみくらいに空振りしやすいのが難点。【➡＋弱K→強K→強K】はリーチの長い下段攻撃で立ちヒット時のみつながる。【強K→強K→強K→強K】は相手のしゃがみ状態時のみ連続ヒットする。スタイリッシュアート中の挑発はそれぞれ効果が異なるので覚えておきたい(※)。

※【弱P→弱P→強P→強P→弱P】が自身のパワーゲージ増加、【➡+弱P→強P→⬅+強K→弱P】、【弱K→弱K→強K→⬅+強K→弱P】、【強K→強K→強K→⬅+強K→弱P】が相手のパワーゲージ減少、【弱K→弱K→強K→強K→弱P】は両方の効果を併せ持つ。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P 7 上 ※1 → 弱P 10 上 → 強P 10 上 → 強P 14 上 → 弱P － 挑発
- ➡+弱P 11 中 → 強P 8 上 → ⬅+強K 8 上 → 弱P － 挑発
- 弱K 8 上 ※1 → 弱K 6 上 → 強K 12 上 → 強K 10 上 → 弱P － 挑発
  - 強K 12 上 → ⬅+強K 8 上 → 弱P － 挑発
  - 弱K 8 上 → ⬇+強K 10 下
- ➡+弱K 8 下 → 強K 8 上 → 強K 10 上
- 強P 13 上 → 強P 8 上 → 強K 10 上 → 強P 8 中
  - 強K 10 上 → 強K 12 上 → 強K 10 上
  - 強K 10 上 → ⬇+強K 8 下
- ⬅+強P 10 上 → ⬅+強K 10 下 → 強P 10 上 → 強K 10 上
  - 強P 10 上 → ⬅+強K － F
- 強K 14 上 ※1 → 強K 8 下 → 強K 10+8 下→上 ※2 → 強K 10 中
  - 強K 10+8 下→上 → ⬅+強K 8+7 上 → 弱P － 挑発
- ⬇+強K 13 下 ※1 → ⬇+強K 8 下 → ⬅+強K 8 上
- ⬅+強K 11 上 → ⬅+強K 10 上

※1：キャンセル不能　※2：1段目のみキャンセル不能

■メシドール
リーチの長い中段攻撃でガード崩しに使う。

■フロレアール
前進する回転蹴りを放つ技で、ためながら前進できるので立ち回りで使うのが基本だ。

■ブレリアール
左回転の蹴りを出しつつ後退する技。

■ヴァントーズ
炎を薙ぎ払い射出する。弱はスキが小さくため時間も短い。強は炎を待機させ、逆の手で飛び道具を放つ。中ジャンプでは飛び越されにくい。

■ニヴォース
炎をまといながら蹴り上げる技。弱は発生が早いので連続技に使おう。強は発生が遅いものの、無敵時間があるので対空や割り込みに最適だ。

■フリメール・スウラジェ
空中でカカト落としを繰り出す技。着地硬直を必殺技でキャンセル可能。しゃがみヒット時はダッシュ弱Pが入る。空中ヒット時は、壁バウンドしないダウンを誘発するので連続技に使える。

■フリメール・フォルティフィエ
空中で停滞後に横回転しつつ両足で攻撃する。発生は遅いもののジャンプの軌道を変えられるので意表を突ける。着地硬直は被カウンター判定だが、ガード含む全行動でキャンセル可能だ。

■ジェルミナール
両手に緑の炎をまとい突進する攻撃。弱は移動距離が短く、相手は低く浮く。強は移動距離が長く、相手を通り越すことが可能。ヒット時は高く浮くので、弱テルミドールなどで追撃できる。

■ピエージュ
挑発中に攻撃を受け止めると瞬間移動し、後ろから突き飛ばすロック系の当て身技。7フレーム目から下段以外のガード可能な打撃技を取ることができる。空振り時のスキは大きいが、成功時はスキを必殺技でキャンセルできるぞ。

■レコルテ
相手を抱きかかえ、パワーゲージを奪い取る。

■ヴァンデミエール
→+弱P後に連続打撃を繰り出す近距離専用技。弱は地上のけぞりで、しゃがみヒット時に大幅有利だ。強は打ち上げるので追撃可能。弱と違い中

ヴァンデミエール

近距離で←↙↓↘→＋弱Por強P

D	0+6x3·0+6x2+8
G	上・中

弱フィニッシュ / 強フィニッシュ

ブリュヴィオーズ（1本）

↓↘→×2＋弱Kor強K

D	7×5+15
G	上

テルミドール（1本）

↓↘→×2＋弱Por強P

D	※
G	上

※8×5+10・4×10+10

サン・キュロット リベルテ（1本）

弱P・弱K・強P・強K

D	25
G	上

サン・キュロット エガリテ（2本）

弱P・強P・弱K・強K

D	10
G	上

レヴォルト・デ・カプリス（2本）

↓↘→↙↓↘→＋弱Kor強K

D	4×10+5※
G	上

派生：ヴァントーズ / 派生：ニヴォーズ / 派生：ブリュヴィオーズ

※掲載値は派生を含まないときのもの。各派生のダメージは次の通り。派生：ヴァントーズは7+10、派生：ニヴォーズは16、派生　ブリュヴィオーズは7×3

サン・キュロット フラテルニーテ（3本）

弱P・弱K・弱P・強P

D	5
G	上

エスプワール（2本）

サン・キュロット フラテルニーテ発動中に↓↘→↙↓↘→＋強P

D	30×2+40
G	上

段判定だが、相手のガードやのけぞり時などには出せない。また、相手をロックする。

■ブリュヴィオーズ

ニヴォースを3連続で繰り出す超必殺技。無敵時間があるが、初段のロック部分の攻撃判定が狭く対空には使いにくい。また、この技で連続技制限に到達した場合はロックしないので注意。

■テルミドール

巨大な球体の炎を放つ超必殺技。弱は発生が早く、連続技に使いやすい。ヒット時は遠くに吹き飛ばすが、空中くらいにヒットさせると相手をお手玉し、運ぶ当たり方に性質が変化する。強は発生が遅いものの、ヒット時に吹き飛ばないので追撃しやすい。弱よりも持続時間が長いのも特徴だ。

■サン・キュロット リベルテ

全身を炎で包み込む超必殺技。弱Pと弱Kを(空)キャンセルで出せる。初段の炎は必殺技でキャンセル可。一定時間特殊な効果が発動する。

3種のサン・キュロットに共通する効果：①必殺技をタメ無しで出せる②←＋弱K、←＋強K、ニヴォース、フリメール・スウラジェ、フリメール・フォルティフィエ、ジェルミナールを必殺技または←＋弱K、←＋強Kで（空）キャンセル可能③1ヒットのダメージが一律に（サン・キュロット リベルテが2。サン・キュロット エガリテとサン・キュロット フラテルニーテが4）④超必殺技を出すと効果が消える

■サン・キュロット エガリテ

花のつぼみに似た炎で攻撃するサン・キュロット。発動中は一律4ダメージ。さらに技数制限が解除されるが、壁バウンドは誘発するので注意。

■レヴォルト・デ・カプリス

突進し乱舞攻撃を見舞う超必殺技。発生が非常に早い。フィニッシュはランダムで派生し、派生無しの場合のみ、浮いた相手に追撃が可能だ。

■サン・キュロット フラテルニーテ

巨大な炎の竜巻を起こす。初段は無敵時間あり。発動中は一律4ダメージで、さらに連続技制限が解除され、壁に当たることも無い。持続時間は約9秒。また、超必殺技を1本分消費せずに出せる。

■エスプワール

巨大な炎を開放する、サン・キュロット フラテルニーテ中の超必殺技。無敵時間が存在する。

Ash Crimson

Blue Mary

ブルー・マリー

Blue Mary

—Sクラスの女—

NORMAL COLOR

A
B
C
D
ANOTHER COLOR

A
B
C
D
Profile

項目	内容
誕生日	2月4日
身長	168cm
体重	49kg
血液型	AB
出身地	アメリカ
格闘スタイル	コマンドサンボ
趣味	バイクツーリング
大切なもの	革ジャン
好きなもの	ビーフカップ
嫌いなもの	ネコ
得意なもの	野球、嫌なことをすぐに忘れること

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「アーユーレディ？」
登場(vs.シャオロン、レオナ、ナガセ)	「……怖いわね、あなた」
登場(vs.テリー)	「ハァイ！　ご機嫌いかが、オオカミさん？　準備はいいかしら？」
登場(vs.クラーク)	「あなたの闘いがいつも楽しいとはかぎらないわよ？」
登場(vs.ロック)	「OK、かかってらっしゃい、ミスター・ハワード！」
登場(vs.アルバ)	「見せてもらおうかしら、"キング"の実力とやらを」
登場(vs.ビリー)	「あなたもそろそろ年貢の納め時なんじゃない？」
登場(vs.リリィ)	「あ、あのね……ひょっとしてヘンな勘違いしてない、あなた……？」
登場(vs.ギース)	「ギース……！」
登場(vs.ワイルドウルフ)	「レッツファイッ！　テリー！」
挑発	「かかってきなさい」
勝利(A)	「バッキューン！」
勝利(B)	「シーユー」
勝利(vs.ロック)	「あなたの中で、今もギースは生きている。そして、わたしのグランパの技も受け継がれていくのね……」
勝利(vs.アルバ)	「あらあら、こんな頼りない"キング"で大丈夫なの、サウスタウンは？」
勝利(vs.ビリー)	「妹さんをこれ以上哀しませるものじゃないわ」
勝利(vs.ギース)	「プロなら仕事に私情をさしはさまないものだけど……わたしもまだ甘いわね」
フィニッシュ	「アイシャルリタ～～～～～ン！」
コンティニュー	「ちょっと……冗談でしょ？」

攻撃系音声	
弱攻撃	「フッ！」
強攻撃	「ハァ！」
吹っ飛ばし攻撃	「アタック！」
サイドステップ攻撃	「ハァ！」
弱ダメージ	「アッ！」
強ダメージ	「アアッ！」
投げダメージ	「NO！」
必殺ダメージ	「うぁぁ！」
前方緊急回避	「ハ～イ！」
サイドステップ	「ハ～イ！」
ダウン回避	「YES！」
投げ外し	「グッド！」
さばき	「カモン！[50%]／カモ～ン[50%]」
さばき(成功)	「ゲッツ！[50%]／キャ～ッチ！[50%]」
ビクトル投げ	「エルボォー」
ヘッドスロー	「フォーリン！」
ハンマーアーチ	「フン！」
ダブルローリング	「ローリング！」
クライミングアロー	「ハッ!!」
ストレートスライサー	「ハーイ！」
スタンファング	「OK？[50%]／キャッチ！[50%]」
デンジャラススパイダー	「スパイダー！」
M·スナッチャー	「スナッチ！」
リアルカウンター	「ハーイ！[50%]／Catch me！[50%]」
バックドロップ·リアル	「グッナイ！」
ヘッドクラッシュ	「グンナーイ！」
ヤングダイブ	「フン！」
リバースキック	「トッ！」
M・ヘッドバスター	「フッ！」
スタンガンスマッシャー(成功)	「スマーッシュ！」
スピンフォール	「スピンフォール！」
ダブルスパイダー	「スパイダァ！」
ストレートスライサー	「ハーイ！」
ダブルクラッチ	「クラブクラッチ！」
ダブルスナッチャー	「バーチカルアロー！」
M・ダイナマイトスィング	「ワンモアタ～イム！」
M・スプラッシュローズ	「ハーイ!」「ハイ!　ハイ!　ハイ!　ハイ!」「フィニーッシュ!」
M・タイフーン	「マリーズ！」「タイフーン！」
M・エスカレーション	「Are you OK？[50%]／チェンジ！[50%]」
M・トリプルエクスタシー	「ローリンッ！」「ダイナマイッスィン！」
SAフィニッシュ1	「ハッピー！」
SAフィニッシュ2	「フィニッシュ！」
SAフィニッシュ3	「イッツグレイト！」
SAフィニッシュ4	「バッキューン！」
SAフィニッシュ5	「アハ～ン」

■通常技・システム共通技

ジャンプ弱Kは攻撃発生が早く下方向に向いているため、最速ジャンプ攻撃に最適。ジャンプ強Kはジャンプ攻撃の中で最もリーチが長いので、跳び込みに使っていこう。空中吹っ飛ばし攻撃は真横に攻撃する。空対空に活用するといいぞ。左右サイドステップ（強K）はリーチが長く、ヒット時は相手を浮かせられるため、サイドステップ攻撃の中では最も使いやすい。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P→➡+強K】【弱P→弱P→⬆+強K】は1発目の攻撃発生が早い。後者の3発目はヒット時にダウンを奪えるが、受け身を取られてしまう。【弱K→強K→⬆+強P】は立ち弱Pより若干発生は遅いものの、その分リーチが長い。2、3発目で止めればスキが小さいので使い勝手がいい。なお、3発目ヒット時は相手を浮かせる。【⬆+強K→強P】は下段始動でこちらも相手を浮かせられる。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P（7 上）※1 → 弱P（8 上）
  - → ➡+強K（10 上）※1
  - → ⬅+強K（— F）※1
  - → ⬆+強K（10 下）
- 強P（13 上）→ 強P（10 上）→ ➡+強P（8 中）
- 弱K（8 上）※1 → 強K（8 上）
  - → ⬆+強P（8 上）
  - → ➡+強K（8 上）
  - → ⬅+強K（— F）
- ⬆+強K（8 下）→ 強P（10 上）
- ⬇+弱K（4 下）※1 → ➡+強K（10 下）

※1：キャンセル不能

Blue Mary

■ハンマーアーチ

ジャンプしつつ両腕で攻撃。中段判定で、しゃがみ状態の相手に当てるとのけぞりが長い。

■ダブルローリング

後ろ回し蹴りから足払いに連係する特殊技。ヒット時は相手からダウンを奪えるが、受け身を取られてしまうことに注意しよう。

■クライミングアロー

うつぶせになり後ろ足で蹴る。ヒット時に相手を浮かせられる上に姿勢が低く、対空に使える。

■ストレートスライサー

下段判定のスライディングキック。先端を当てれば反撃を受けないので、奇襲や連続技に使いやすい。技後はスタンファングへ移行できる。

■スタンファング

スタンガンで攻撃して相手を浮かせる。ヒット時はしゃがみ強Pなどで追撃できるため利用価値は高い。ただし、ガードされると反撃は必至。

■デンジャラススパイダー

通常、大ジャンプ、ヤングダイブ中にのみ出せる攻撃で、地上の相手をつかんで投げるガード不能攻撃。立ち状態の相手にしかヒットしない。

■M・スナッチャー

ジャンプしながら膝蹴りを繰り出し、ヒットするとそのまま地面にたたき付ける。弱は発生が速く、強は発生が遅いが攻撃発生前に無敵がある。

■リアルカウンター

身をひるがえし、全身無敵状態になる。ここからはバックドロップ・リアル、ヘッドクラッシュへ移行可能。相手の飛び道具を避けるのに使おう。

■バックドロップ・リアル／ヘッドクラッシュ

両方ともにコマンド入力と同時に投げが成立するが、立ち状態の相手しか投げられない。

■ヤングダイブ

前方にジャンプして体当たりする。弱より強の方が移動距離が長いので、相手との間合いで使い分けよう。強ヤングダイブはヒット時に地面バウンドを誘発して相手を浮かせられるので、しゃがみ強Pで追撃可能。攻撃が当たる前にリバースキック、デンジャラススパイダーに派生できる。

■リバースキック

ヤングダイブからの派生技で、めくりを狙える

跳び蹴りを繰り出す。着地時のスキが小さいので、ヤングダイブを利用した固めに使おう。

■スタンガンスマッシャー

コマンド入力完成して5フレーム経過後から上中段攻撃を受け止め、スタンガンで攻撃する。

■M・ヘッドバスター

コマンド入力完成した4フレーム経過後から相手の上中段攻撃を受け止める当て身技。成功時は相手をロックし、後方へ投げ捨てる。ダウン追い打ちや直接M・スプラッシュローズで追撃しよう。

■M・スプラッシュローズ

突進攻撃が当たると相手をロックし、連続攻撃を仕掛ける。無敵は無いが、発生、リーチ、ダメージが優秀なので、連続技に組み込もう。

■M・タイフーン

相手の立ち状態のみを投げられるコマンド投げ技。暗転演出後にジャンプで逃げられない。

■M・エスカレーション

コマンド入力が完成すると構えが変わり、それに応じて使用できる必殺技が増加する。発動動作のスキがほとんど無いので、通常技からキャンセルして出せば、有利な状況を作り出せる。

■スピンフォール

中段のカカト落とし。ガードされても有利な状況を維持できるので、ガード崩しに使いやすい。ここからはダブルスパイダーへ派生できる。

■ストレートスライサー

M・エスカレーション中専用のスライディングキック。下段判定で通常版よりわずかに発生が早い。ヒット時はダブルクラッチへ移行しよう。

■バーチカルアロー

跳び上がりつつ蹴りを繰り出す技で、ヒット時にダブルスナッチャーへ派生できる。無敵時間はないので、空中へ相手を浮かせた後の追撃に。

■M・ダイナマイトスウィング

M・エスカレーション発動中にのみ使える技で、ダウンしている相手の足をつかんで放り投げる。

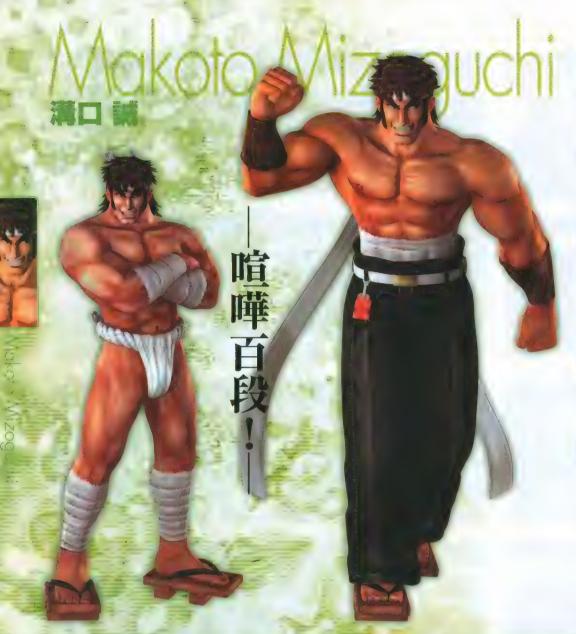
■M・トリプルエクスタシー

ダブルスパイダー、ダブルクラッチ、ダブルスナッチャーから派生できる技で、相手の足をつかんで遠くへ放り投げる。ダメージが高いため、M・エスカレーション中は積極的に狙っていきたい。

Makoto Mizoguchi
溝口 誠

喧嘩百段！

NORMAL COLOR

A
B
C
D
ANOTHER COLOR

A
B
C
D
Profile

誕生日	1月1日
身長	188cm
体重	95kg
血液型	B
出身地	日本
格闘スタイル	我流空手
趣味	乾布摩擦
大切なもの	彼女（千恵）
好きなもの	千恵の手縫いのハチマキ
嫌いなもの	学問、いちびってる奴
得意なもの	牛殺し

VOICE LIST

演出系音声	
[illegible]	「よう来たのう、ワレ。喧嘩百段、溝口誠の男の生き様みせたらぁ！」
登場（vs.アッシュ）	「男のくせにチャラチャラしよって！　いてまうぞコラア！」
登場（vs.京、K'、庵、ソワレ）	「何やよう知らんけどデカいツラしくさりおって！　いてまうど、こんイチビリが！」
登場（vs.マキシマ）	「ポンコツロボット風情がワシと勝負しようなんざ100年早いんじゃぁ！」
登場（vs.リョウ）	「なんやメリケンのほうにワシのバッタモンがおるっちゅうハナシやったが……さてはおんどれやな？」／「ま、ええわ。どっちがホンモンかは、やってみりゃ判るやろ」
登場（vs.ラルフ、クラーク、レオナ）	「おどれらが戦争のプロなら、ワシぁ喧嘩のプロ中のプロじゃい！　喧嘩百段ナメんなコラァ！」
登場（vs.ロック、アルバ）	「カッコばっかりつけおって！　いてまうどコラァ！」
登場（vs.ビリー、半蔵）	「この軟弱モンがぁ！　男やったら拳ひとつで勝負せんかい！」
登場（vs.ギース）	「幽霊だか悪夢だか知らんが、そないなコケ脅しにビビるワシやないでっ！」
登場（vs.京CLASSIC）	「エラいすまんかったのう。ワシぁワレのことを誤解しとったようじゃ」／「ワシはかれこれ10年目じゃ。ワレは何年目じゃ？　ん？」
挑発	「ほいっ」「はふ」「おええ～[25%]／うまいやんけー！[60%]／大当たりじゃーー！[15%]」
勝利（A）	「喧嘩百段！　どんなもんじゃァ！」
勝利（B）	「ええケンカじゃった！　また相手したるわ！」
勝利（vs.アッシュ）	「思い知ったか、こんボケが！」
勝利（vs.京、K'、庵、ソワレ）	「思い知ったか、こんダボが！」
勝利（vs.マキシマ）	「サイボーグじゃろうがロボットじゃろうが、ワシにとっちゃあポンコツじゃ！　思い知ったか！」
勝利（vs.リョウ）	「ご大層な看板かかげとってもしょせんはバッタモンやな！　ホンマモンにはかなわへんっちゅーこっちゃ！」
勝利（vs.ラルフ、クラーク、レオナ）	「ワシが最強なんじゃ！　悔しかったら矢でも鉄砲でも持ってこんかい！　もいっぺん勝負したらぁ！」
勝利（vs.ロック、アルバ）	「おのれみたいなキザに負けるわけには、い・か・ん・の・じゃ！」
勝利（vsビリー、半蔵）	「見たか、この軟弱モンがァ！　ワシの拳は無敵じゃァ！」
勝利（vs.ギース）	「歯応えのないやっちゃで！　ナニが悪夢じゃ、馬鹿馬鹿しい！」
フィニッシュ	「なんじゃこりゃあああぁ・…!!」
コンティニュー	「こ、このワシが、こないなとこで――」

攻撃系音声	
弱攻撃	「セヤ！」
強攻撃	「ソイヤ！」
吹っ飛ばし攻撃	「うっとしぃんじゃ！[50%]／じゃかァしぃ！[50%]」
サイドステップ攻撃	「ソイヤ！」
弱ダメージ	「あいた」
強ダメージ	「うぁ！」
投げダメージ	「やばっ……！」
必殺ダメージ	「ぐあぁぁ！」
前方緊急回避	「オラァ！」
サイドステップ	「オラァ！」
受け身	「いける！」
さばき	「ほい」
さばき（成功）	「バレバレやで[50%]／ごっそさん[50%]」
喉輪	「逃がさへんで！」「根性見せたらんかい！」
嵐神	「とらまえた！」「こんボケがぁ！」
[illegible]	「ワシの尻でもくらっとけ！」
[illegible]	「このヘゲタレが！[50%]／アンポンタン！[50%]」
タイガーバズーカ	「タイガーバズーカじゃ！」
虎流砕	「こりゅうさい！」
剛覇天神	「オマケじゃァ！」
剛覇雷神	「オマケじゃァ！」
剛覇鬼神	「どないじゃァ！」
剛覇風神	「見さらせ～！」
空中連続蹴り	「チェスト！」「チェスト！」「チェスト！」「チェスト！」「チェスト～ッ！」
戎	「も～～かりまっか～～？」「とれっとれぴちぴちじゃァ！」
[illegible]	「大漁じゃァ！」
開運・下駄時雨（弱）	「いわしたらァ！」
開運・下駄時雨（強）	「いわしたらァ！」「かましたらァ！」
元祖・通天砕	「つうてんさいぃ！」
ごっついタイガーバズーカ	「ごおぉぉ……っついい！」「タイガーバズーカじゃ！」
（フェイント）ごっついタイガーバズーカ～フェイク	「根性見せたらんかい！」
元祖・チェストォ！	「チェスト～ッ！[50%]／ワシの勝ちじゃあああ！[50%]」
通天砕	「つうてんさいぃ！」
爆衝・神鬼撃	「逝っとけやぁぁぁ!![90%]／ワシにはこれしかないんじゃあああああ!![10%]」
新世界	「ンどらあぁァッ！[80%]／ぐぁらぐぁらがっき～ん！[20%]」
新世界（終了時）	「は、ハチマキハチマキ、ハチマキ！」
SA11（3発目）	「コレがナニワのド根性じゃぁあ！」
SA13（前転時）	「えろうすんまへんなぁ」
SAフィニッシュ1	「このイチビリが！」
SAフィニッシュ2	「笑かすな、アホンダラ！」
SAフィニッシュ3	「いねや！」
SAフィニッシュ4	「くされ外道が～っ！」

Makoto Mizoguchi

■通常技・システム共通技

しゃがみ弱Pは溝口の地上通常技の中で最も発生が早い。しゃがみ弱Kはキャンセル可能な下段技。ジャンプ強Kは持続に優れ、攻守に役立つ。右サイドステップ攻撃(強K)はリーチが長く、スキが小さいけん制技だ。挑発はたこ焼きを食べるもので、食べた後はハズレ(回復無し)、アタリ(体力約20回復)、大アタリ(体力約40回復)の3種類の効果がランダムで出る。どれも硬直は必殺技でキャンセル可能だが、ハズレのみ長いキャンセル不能時間がある。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P→弱P→強P→強P】、【弱K→弱K】は1発目の発生が早く使いやすい。【弱P→弱P→弱P→強P→強P】は威力の高い技を交えた連続技へ移行できる。【弱K→弱K】はリーチが長く、その後の派生で中、下段に振り分けられるので、ガードを揺さぶるのに向いている。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P 5 上 ※1 → 弱P 10 上 → 弱P 10 上 → 強P 10 上 → 強P 10 上
  - → →+強P 10 上
  - → ←+強P − F
- 弱K 6 上 ※1 → 弱K 10 上 → →+強K 10+10 上→中 → 弱P − 挑発 ※2
  - 弱K 10 上 → 強K 10 下 → ↓+強K 10 中
- →+弱K 10 中 → →+弱K 10 中
- 強P 14 上 → 強P 10 上 → 強P 10 上 → 弱P − 挑発 ※2
- →+強P 10 中 → 強P 10 上 → 強K 10 上
- ←+強P 10 上 → 強P 10 中
  - ←+強P 10 上 → 強K 10 上 → 強K 10 下 → 強P 10 上 → 弱P − 挑発 ※2
- ↓+強P 14 上 → ↓+強P 10 上 → →+強P 10 上 → 弱P − 挑発 ※2
- 強K 20 上 ※1 → 強K 10 上
- 空中で↓↓+強K 15 中 ※1 → 強K − −
  - 空中で↓↓+強K 15 中 ※1 → ↓↓+強K 10 中 ※1

※1:キャンセル不能　※2:スタイリッシュアート中の挑発は必ず「アタリ(体力20回復)」が出る

弾尻（だんじり） 空中で↓↓+強K　D 15　G 中

美裏拳（びりけん） →→+強P　C　D 15　G 上

タイガーバズーカ ↓↘→+弱Por強P　SC　D 15　G 上

虎流砕（こりゅうさい） →↓↘+弱Por強P　D 15・18　G 上

剛覇天神（ごうはてんじん） SC　弱虎流砕中に↓↙←+弱P　D 10　G 上

剛覇雷神（ごうはらいじん） 弱虎流砕中に↓↙←+弱K　D 10　G 上

剛覇鬼神（ごうはきじん） SC　弱虎流砕中に↓↙←+強P　D 10　G 中

剛覇風神（ごうはふうじん） SC　弱虎流砕中に↓↙←+強K　D 10　G 下

空中連続蹴り ↓↘→+弱Kor強K（空中可・5回まで連続入力可）　SC　D 5×5・10+8+10+8+15　G 上

※弱は最速で5発目まで出すと5発目のダメージが20に変化。なお、強の5発目のみガードが中となる

戎（えびす） ←↓↙+弱Por強P　SC　D 5、5+17　G 下

愚里虎（ぐりこ） 戎ヒット時に↓↘→+弱Por強P　SC　D 20　G －

■弾尻（だんじり）
空中から急降下し、尻で押しつぶす。

■美裏拳（びりけん）
力を込めた裏拳で攻撃。出始めから発生の6フレーム前まで立ちガード可能技を耐えられる。

■タイガーバズーカ
虎の形をした飛び道具。スキが大きくけん制には不向き。ダウンを奪える強を連続技で使おう。

■虎流砕（こりゅうさい）
低い姿勢から拳を突き上げる。弱は発生が早く、弱攻撃からでもつなげられる。ガード時はスキがあるので、後述の四つの派生技につなごう。強はヒットorガード時のみ必殺技でキャンセルでき、ヒット時はダウンを奪える。ガードされたときのスキが弱より短いのも特徴だ。

■剛覇天神（ごうはてんじん）
弱虎流砕からの派生技で、相手を肘で打ち上げる。発生が早く、弱虎流砕から連続ヒットする。

■剛覇雷神（ごうはらいじん）
弱虎流砕からの派生技。空中に飛び上がり、回転蹴りを振り下ろす。発生は遅いものの、ガードされても先に動けるので固めに最適だ。

■剛覇鬼神（ごうはきじん）
弱虎流砕からの派生技で、腕を振りかぶって打ちつける中段技。ヒット時は追撃可能だが、ガードされると発生の早い技で反撃されてしまう。

■剛覇風神（ごうはふうじん）
弱虎流砕からの派生技で、足を拳でなぎ払う。下段技なのでガード崩しに使えるが、スーパーキャンセル以外での追撃が難しいのが難点。

■空中連続蹴り
一度の入力につき一発、最高5発まで連続蹴りを出す。弱は斜め上に上昇し、相手を浮かせられる。4発目～5発目を素早く入力すると5発目に炎の演出が入り、さらに追撃可能となるぞ。強は真横に攻撃するので弱よりもリーチが長い。

■戎（えびす）
走って接近し、一定距離になったら足を払って放り投げる下段技。連続技で使っていこう。

■愚里虎（ぐりこ）
戎からの派生技で出せる正拳突き。ヒット後相手を吹っ飛ばしてしまうので使う機会は少ない。

Makoto Mizoguchi

Makoto Mizoguchi

■開運・下駄時雨（かいうん・げたしぐれ）

足を振り上げ、弱は片方、強は両方の下駄を打ち上げる。下駄は一定時間経過後、決まった場所に落ちてくる。強版はスキが大きいが、振り上げる足にも攻撃判定があり、威力が高い。

■元祖・通天砕（がんそ・つうてんさい）

新世界発動中に出せる無敵技。初段の打点が低く、対空技としては使いにくい。リーチ、無敵時間の長さに優れているので、割り込みで狙おう。

■ごっついタイガーバズーカ

超必殺技版のタイガーバズーカ。ボタン押しっぱなしにすることで4段階まで強化できる。段階が増すごとにダメージ、弾速、弾の大きさが増し、4段階目になるとガード不能となる。

■（フェイント）ごっついタイガーバズーカ～フェイク

ごっついタイガーバズーカからの派生技で、弾を出さずにキャンセルする。使用すると、パワーゲージ1本の約3分の1ほどゲージが回復し、その後攻撃力が1.15倍になる。さらにその状態で同技を出すと、2回目には攻撃力1.25倍、3回目には1.5倍と増加（最大3回まで）する。パワーアップ状態は、一度攻撃をヒットさせ、その後の連続技が終了するまで継続する。なお、使用時にでる動作は必殺技でキャンセルできるぞ。

■元祖・チェストォ！

虎のオーラをまとった飛び蹴りで突進する。威力が高く、ヒット後も起き上がりを攻められるので、連続技の締めに使うといいだろう。

■通天砕（つうてんさい）

回転、上昇しながらアッパーを繰り出す。無敵時間があるが、元祖・通天砕と同じく対空には不向き。割り込みや連続技に使っていこう。

■爆衝・神鬼撃（ばくしょう・しんきげき）

こん身の打ち下ろし。中段判定かつ飛び道具判定で、ガードされてもスキが小さい。

■新世界

自身のエネルギーを爆発させ、一定時間攻撃力が1.25倍＆ガード不能の状態となる。制限時間が切れるとハチマキを締め直し、その間は無防備状態となる。始動時に出る衝撃波部分は、発生3フレーム、無敵時間あり、ヒット後追撃可、飛び道具判定、ガードされても大幅有利と高性能だ。

Xiao lon

笑龍【シャオロン】

─龍哭万里─

Xiao lon

NORMAL COLOR

A

B

C

D

ANOTHER COLOR

A

B

C

D

Profile

誕生日	11月20日
身長	171cm
体重	49kg
血液型	猛毒
出身地	中国（河北省）
格闘スタイル	飛賊西毒門派（軽身功＋暗器）
趣味	麻雀
大切なもの	兄からもらった水晶玉
好きなもの	水餃子
嫌いなもの	マングース
得意なもの	料理（ただし、誰にも食べてもらえない）

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「お覚悟を……」
登場（vs.アッシュ）	「飛賊のことをご存じなら……デュオロンという人を知りませんか?」
登場（vs.マリー）	「そう思うのなら……ひいてください」
登場（vs.K'、マキシマ）	「ロン……という人を、ご存じありませんか……?」
登場（vs.アテナ）	「……哀しくなどありません。非力なわたしが王や三太子（サンターツ）のために役に立つには、この身体を手に入れるしかなかったからです」
登場（vs.庵）	「……そう、見えますか……？」
登場（vs.セス）	「覚えていません……でも、すべてを忘れることもできないのです……」
登場（vs.レオナ）	「あなたは……強いのですね」
登場（vs.アルバ）	「進むも地獄、戻るも地獄……なら、わたしは前だけを見つめて歩いていきます。あの御方に会うために――」
登場（vs.ソワレ）	「わたしに触らないでください。……死にたくないのなら」
挑発	「油断はしません……」
勝利（A）	「三太子（サンターツ）……御身（おんみ）は今どこにおられるのです……?」
勝利（B）	「これが飛賊というものです――」
勝利（vs.マリー）	「もしあなたがロンという人に出会ったら……いえ、何でもありません……」
勝利（vs.K'、マキシマ）	「会いたい……もう一度あのおかたに会いたい　」
勝利（vs.アテナ）	「哀しくなどありません。後悔もしていません。わたしが望んで受け入れた運命です。……でも、時々……涙が止まらなくなる――」
勝利（vs.庵）	「呪わしいこの身はあの御方を守る剣――わたしには死を選ぶ権利もないのです」
勝利（vs.セス）	「あの御方がどこにいるか、ご存じではありませんか……？」
勝利（vs.レオナ）	「わたしにもそんな強さがあれば……もっと笑えたかもしれないのに……」
勝利（vs.アルバ）	「わたしを見ないでください……浅ましい身と成り果てたこのわたしを……」
勝利（vs.ソワレ）	「あの御方も……昔はあなたのようにいつも笑っていた……」
フィニッシュ	「ちちうぇぇぇぇっ……！」
コンティニュー	「わたしには会わねばならぬ人がいるのに　」
攻撃系音声	
弱攻撃	「ハッ！」
強攻撃	「タッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「滅！」
サイドステップ攻撃	「タッ！」
弱ダメージ	「クウッ！」
強ダメージ	「アァ！」
投げダメージ	「クアッ！」
必殺ダメージ	「アァァ！」
前方緊急回避	「……いきます」
後方緊急回避	「空山（くうざん）人を見ず……」
サイドステップ	「……いきます」
受け身	「善哉（ぜんざい）　」
投げ外し	「離れて……」
さばき	「ここへ…　」
さばき（成功）	「よきかな」
李氏傾城	「手をひるがえせば雲となり……」
緑珠墜楼	「ご無礼を……」
虞姫献杯	「ソウッ![50%]／碧血（へきけつ）の士たらん……[50%]」
貂蝉翻身	「キンッ![50%]／ご照覧（しょうらん）あれ……[50%]」
西施採桑	「エンッ![50%]／滅絶（めつぜつ）すべし……[50%]」
洛妃舗袖	「フンッ！」「ハッ！」「ケイッ！」
飛毛脚	「ふっ」「こちらです」
蛇突牙・招鬼（A、B）	「召鬼（しょうき）……」「護命（ごみょう）」
蛇突牙・招鬼（C）	「召鬼（しょうき）……」「崩天（ほうてん）」
蛇突牙・招鬼（D）	「召鬼（しょうき）……」「影向（ようごう）」
金蓮毒歩・穿山	「ここだ！」
嫦娥拝月	「風」「蕭蕭（しょうしょう）として……」
梅妃柳葉（弱）	「そこか！」
梅妃柳葉（強）	「月落ち烏啼（な）いて……」
飛燕放鳥	「千山（せんざん）鳥飛ぶこと絶え……」
祝融破軍	「……滅絶一閃（めつぜついっせん）」
麻姑鉄爪	「動かないでください……」
蛇突牙・断金（A）	「天長（てんちょう）」
蛇突牙・断金（B）	「地久（ちきゅう）」
蛇突牙・断金（C）	「太極（たいきょく）」
蛇突牙・断金（D）	「両儀（りょうぎ）」
飛賊奥義　乱舞死華葬	「これで……終わりにしましょう」
飛賊奥義 千手羅漢殺・魔蠍	「いつかまた、黄泉（こうせん）にてお目見えつかまつります!!」「……今はこれにて」
妲己魔香殺	「とこしえに……」「死にゆくあなたに、せめて夢をひとひら　[対男性キャラ※]／これも江湖（こうこ）のならい…　許して[対女性キャラ]／あなたの生の終わりに、甘い毒をどうぞ……[対中年キャラ※]」
SAフィニッシュ1	天絶（てんぜつ）[50%]／絶仙（ぜっせん）[50%]
SAフィニッシュ2	地裂（ちれつ）[50%]／戮仙（りくせん）[50%]
SAフィニッシュ3	落魂（らっこん）[50%]／陥仙（かんせん）[50%]

※:中年指定のキャラは溝口、マキシマ、ラルフ、クラーク、セス、デューク、ハイエナ、ジヴァートマ、キム、半蔵、リチャード、ギース、ワイルドウルフ、Mr.カラテの14人。それ以外の男性キャラは対男性キャラのセリフとなる

各構え共通のシステム共通技

各構え共通の必殺技・超必殺技

■各種構え移行技
それぞれの構えへと移行する動作。通常技だけでなく、特定の必殺技もキャンセルしつつ構え移行できる。

■飛賊奥義 乱舞死華葬(しかそう)
連続攻撃をたたき込む乱舞技。初段さえヒットすれば必ず最後まで決まるので、連続技の締めに便利。

■飛賊奥義 千手羅漢殺・魔縁(まかつ)
暗器を伸ばして攻撃する。フルヒット時の威力は非常に高いが、空中ヒット時はフルヒットしにくい。

■妲己魔香殺(だっきまこうさつ)
相手の体力を徐々に奪う毒効果を持つ投げ技。立ち、しゃがみ問わず決まる上、毒状態を解除されない。

Stylish Art
スタイリッシュアート

■(01～06)
- 弱P 7 上 ※1 → P 7 上 → P 10 上 → K 6×2 上 → P 10 上 → K 10 上 [01]
  - (K 6×2 上から分岐) → K 10 中 [02]
- 強P 13 上 → P 10 中 → P 10 上 → P 10 上 [03]
- →+強P 10 中 → P 10 上 → P 10 上 [04]
- 強K 14 下 ※1 → K 10 上 → K 10 下 → K 10×2 上 [05]
  - (K 10 下から分岐) → ←+K – F [06]

■(07～09)
- 強P 10 上 → P 10 中 [07]
- →+強K 10 中 → K 10 上 → K 10 下 → K 10×2 上 [08]
  - (K 10 下から分岐) → ←+K – F [09]

■(10～18)
- ↓+弱P 8 上 ※1 → ↓+P 10 上 [10]
- 強P 22 上 → P 10 上 [11]
- ↑+弱P 10 下 ※1 → →+P 15 下 [12]
  - → →+K 15 下 [13]
  - → →+P 15 上 [14]
  - → →+強K 15 上 [15]
- 強K 24 上 → P 10 下 → K 10 上 [16]
- ↓+強K 16 下 → ↓+K 10 下 → ↓+P 10 上 [17]
  - (↓+K 10 下から分岐) → →+P 10 中 [18]

■「虎姫献杯&貂蝉翻身」中のスタイリッシュアート(19～20)
- ↓+強K 14 下 ※1 → →+K 10 中 [19]
  - → ↓+K 10 上 [20]

■「…」中のスタイリッシュアート(21～22)
- 弱P 10 上 → P 4+8 上 ※2 [21]
- 弱K 16 上 ※1 → K 10 上 → K 10 中 [22]

■「…」中のスタイリッシュアート(23)
- ↓+弱K 4 下 → ↓+K 6 下 [23]

※1:キャンセル不能　※2:1段目のみキャンセル不能

虞姫献杯中の技

虞姫献杯中の通常技

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック	吹っ飛ばし
立ち	D 7 G 上	D 8 G 上	D 13 G 上 C	D 14 G 下	D 20 G 上 C
しゃがみ	D 4 G 上 C	D 4 G 下 C	D 12 G 上 C	D 14 G 下	D 5 G 上
ジャンプ	D 7 G 中	D 7 G 中	D 10 G 中	D 12 G 中	D 20 G 上

※データ、写真はガードキャンセル攻撃のもの

必殺 洛妃錦袖（らくひきんしゅう）

虞姫献杯中に⬇⬊➡＋弱Por強P（3回まで連続入力可）

D	10+10+10
SC G	上

必殺 飛毛脚（ひもうきゃく）

虞姫献杯中に⬇⬊➡＋弱Kor強K

D	−
SC G	−

必殺 蛇突牙・招鬼（じゃとつが・しょうき）

虞姫献杯中に⬅⬇⬋＋弱Por弱Kor強Por強K

D	10・5
G	上

※掲載値は左からP入力時、K入力時のもの

■虞姫献杯中の通常技

立ち弱Pは発生が非常に早いので、反撃やジャンプ攻撃からの連続技に適している。ジャンプ強Pは下方向に強くめくりを狙えるのが利点。ジャンプ自体が低く早いので、近距離から中ジャンプで跳び込みつつめくりを狙うだけで有効となる。

■虞姫献杯中のスタイリッシュアート

初段の発生が早い【弱P→弱P→弱P→弱K→強P】は反撃や連続技に便利。相手がしゃがみ状態だと5発目が空振りするので、4発目キャンセルから洛妃錦袖を決めよう。始動が下段の【⬇＋弱K→⬇＋弱K】はジャンプ強Pや中段である【➡＋強P→強P】との二択に。ただし、1発目が空中ヒット時は2発目のスキに反撃を受けるので注意。

■洛妃錦袖（らくひきんしゅう）

連続入力で3発までパンチを繰り出す。発生が早いので連続技に使えるほか、3発目は飛毛脚と各種構え移行でキャンセルできるので、固めにも機能。なお、3発目は弱で出すとヒット効果がのけぞりに、強で出せばダウンとなる。しゃがみ状態の相手には3発目を弱にすればキャンセル貂蝉翻身～立ち弱Pが連続ヒットし、3発目を強にした場合はキャンセル貂蝉翻身～飛賊奥義 乱舞死華葬とすればスーパーキャンセルを使わなくても追撃となるので、状況に応じて使い分けていこう。

■飛毛脚（ひもうきゃく）

弱は3キャラ分前方、強は5キャラ分ほど前方に出現する移動技。移動中は打撃無敵で相手をすり抜けることができ、出現時のスキは各種構え移行やスーパーキャンセルが可能。近距離から強を使い、離脱しつつ貂蝉翻身に移行したり、遠距離から一気に接近し、スーパーキャンセルから投げ技である妲己魔香殺を狙ってみるのも面白い。

■蛇突牙・招鬼（じゃとつが・しょうき）

人型の像を地面から出して攻撃する技で、弱Pは目の前から斜め前方向き、弱Kは目の前から垂直に、強Pは2キャラ分前方から斜め前方向き、強Kは2キャラ分前方から斜め後方向きに像が出る。パンチボタン系はのけぞり、弱Kは空高く浮かし、強Kはこちらに引き戻すような浮かしを誘発。強K版はヒット効果のおかげで追撃を決めやすいので、これを連続技に組み込むのがメインとなる。

Xiao lon

※弱のみSC可能

■貂蝉翻身中の通常技

立ち弱Pは発生が早い上に抜群のリーチを持つため、けん制と反撃の両方に役立つ。吹っ飛ばし攻撃は驚異的なリーチを誇るので地上でのけん制に。ジャンプ弱Pと強Pは横方向へのリーチと持続が長く、対地対空の両方で頼りになる主力技だ。

■貂蝉翻身中のスタイリッシュアート

リーチに優れた【弱P→強P】は中〜近距離での反撃に便利。なお、しゃがみヒット時はキャンセル虞姫献杯から立ち弱Pやしゃがみ弱Kが連続ヒットするので練習しておきたい。初段が中段攻撃の【➡+強K→強K→強K】はしゃがみガード崩しに。

■姮娥射月（こうがしゃげつ）

背を向けて蹴り上げを放つ特殊技。ヒット時に相手を浮かせられるが、リーチが短く見た目ほど上方向にも強くないため、使いにくい感がある。

■金蓮毒歩・穿山（きんれんどっぽ・せんざん）からの各種派生技

蹴り技によるコンビネーション。連続入力で色々な派生技を出せる。初段である金蓮毒歩・穿山はリーチに優れ、連続技に組み込みやすい。

金蓮毒歩・破山に派生した後は、ダウンを奪える下段の金蓮毒歩・地掃、相手を浮かせられる金蓮毒歩・摩天に派生可能。金蓮毒歩・摩天はしゃがみ状態の相手に決まりにくいので、このルートからは金蓮毒歩・地掃を決め、さらにダウン追い打ちで追加ダメージを与えるのがメインとなる。

金蓮毒歩・崩山に派生した後は、中段で相手を浮かせられる金蓮毒歩・颶風、回転しつつ蹴りを放つ金蓮毒歩・旋風に派生できる。ヒット時は強力な空中コンボに移行できる前者に、ガード時はスキが小さい後者に派生するといいだろう。

■媚娘拝月（びじょうはいげつ）

暗器を振り上げて攻撃する。弱は発生まで無敵があるので対空技として信頼できる上、スーパーキャンセルが可能。強は無敵時間が無いものの、各種構え移行技でキャンセルしつつ空中コンボに持ち込めるので、連続技やジャンプ防止に頼れる。

■梅妃柳葉（ばいひりゅうよう）

目の前の地面に向かって刃物を投げる飛び道具。強は発生が遅い分スキが小さい。けん制には不向きなので、壁際の連続技に組み込むのが主となる。

西施採柴中の技

西施採柴中の通常技

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック	吹っ飛ばし
立ち	D 10 G 上 C	D 16 G 上	D 22 G 上 C	D 24 G 上 C	D 25 G 上 C
しゃがみ	D 8 G 上	D 4 G 下 C	D 12 G 下 C	D 14 G 下 C	D 5 G 上
ジャンプ	D 12 G 中	D 7 G 中	D 16 G 中	D 12 G 中	D 20 G 上

※データ、写真はガードキャンセル攻撃のもの

Xiao Ion

必殺 飛燕放鳥（ひえんほうちょう）

西施採柴中に←↙↓↘→＋弱Por強P

D 15 / SC G 上

必殺 祝融破軍（しゅくゆうはぐん）

西施採柴中に→↓↘＋弱Por強P

D 4×2+5+15·10+20 / SC G 上×2→中×2·中

必殺 麻姑鉄爪（まこてっそう）

西施採柴中に→↘↓↙←＋弱Por強P

D 1×8+5 / G 上

必殺 蛇突牙・断金（じゃとつが・だんきん）

西施採柴移行中に→＋弱Por弱Kor強Por強K

D 15 / G 下・上

※ガードの掲載値は左から、弱P&弱Kで出したもの、強P&強Kで出したものとなる

■西施採柴中の通常技

立ち弱Pや吹っ飛ばし攻撃は貂蝉翻身と同じ技なので、同様の使い方ができる。立ち強Kは足元にやられ判定が無いので、攻撃位置の低いけん制をつぶしやすいのが利点。しゃがみ強Pは発生とリーチに優れた下段攻撃でダウンを奪える。こちらもけん制として有効だ。ジャンプ吹っ飛ばし攻撃は発生が非常に遅いものの、横から下に掛けて広い範囲をカバーできる。後方・垂直小ジャンプの上昇中に出せば、対地対空を兼ねたけん制に。

■西施採柴中のスタイリッシュアート

【↖＋強P→→＋弱Por弱Kor強Por強K】の2発目は地面から暗器を出現させて攻撃。弱P→弱K→強P→強Kの順により遠い位置に暗器が発生するので、相手の位置に合わせて選択しよう。

■飛燕放鳥（ひえんほうちょう）

放物線を描いて飛ぶ暗器を投げる。強は弱よりも高く飛び、落下地点も遠くなる。スキは小さくないが、ジャンプ防止を兼ねつつけん制できる。緊急回避で避けられた際は、確認してからスーパーキャンセル飛賊奥義 乱舞死華葬で迎撃可能だ。

■祝融破軍（しゅくゆうはぐん）

弱は回転して2連続で斬り付けた後、続けて中段判定の斬り下ろしを放つ。初段の発生が比較的早いので、【弱P→強P】などから連続技に組み込むのがメインとなる。強は中段判定の斬り下ろしのみを繰り出す。相手に当てれば各種構えキャンセルでスキをフォローしつつ連続技に持ち込めるので、遠距離から安全にガードを崩していける。

■麻姑鉄爪（まこてっそう）

鉤爪を伸ばして攻撃。先端部分にしか攻撃判定が無いが、ヒット、空振りを問わずスキをほかの必殺技や各種構え移行でキャンセル可能。ヒット時は相手を引き戻しつつ浮かせるので、各種構え移行でキャンセルすればさまざまな連続技に持ち込める。発生が若干遅く連続技には組み込みにくいので、飛燕放鳥と組み合わせてけん制に使おう。

■蛇突牙・断金（じゃとつが・だんきん）

西施採柴への構え移行から、【↖＋強P→→＋弱Por弱Kor強Por強K】の2発目に派生する。主な性質はスタイリッシュアートを参照。なお、必殺技扱いだがケズり性能は無い。

ステージ背景紹介

本作には幾多のステージが用意されている。その広さも、それぞれのステージで異なっているのでよく覚えておこう。

text 吉田祐一

戦いの場となるステージは右の表にまとめたように全10種類で、さらにそれぞれ2パターン存在する。各ステージには広さを示すTOTALという項目がS～Dの間でランク付けされており、一番広いのはSランクのSACRED GARDEN、一番狭いのはDランクのINFERNAL GATEとなっている。対戦時は乱入した側がステージを選べるので、各ステージの広さをあらかじめ把握しておき、壁を利用した連続技が豊富なキャラならINFERNAL GATE、逆に壁に追いつめられたくない場合はSACRED GARDENを選ぶといった工夫をしたい。

なお、基本的にステージの形は四角形となっているが、DRAGON'S LAIRのみステージの形が四角形ではなく、八角形となっている。

st番号	ステージ名	XAXIS	YAXIS	TOTAL	MUSIC
st01	WAR MEMORIAL	7	7	B	太鼓男
st02	WAR MEMORIAL ver.night game	7	7	B	屋上のリアリズム
st03	TEMPLE OF RUINS	6	6	C	LUCK COMES TO THE SPINNING STATUE
st04	TEMPLE OF RUINS ver.dead of night	6	6	C	死に神のオペラハウス
st05	FLEUR-DE-LIS	8	9	A	セレブな気持ち
st06	FLEUR-DE-LIS ver.celebration	8	9	A	割れないステンドグラス
st07	KYOKUGEN DOJO	7	6	C	天婦羅-Tempura-
st08	KYOKUGEN DOJO ver.yozakura	7	6	C	雲外蒼天
st09	HUNTING CAVE	9	9	S	THE NATIVE MY HOLE
st10	HUNTING CAVE ver.mad initiation	9	9	S	滝に打たれて強くなれ
st11	SACRED GARDEN	9	MAX	S	モスクにモズク酢
st12	SACRED GARDEN ver.evening calm	9	MAX	S	あの森でセミ売るで
st13	GRAND MOSQUE	8	8	A	闇の爪にはマニキュアを
st14	GRAND MOSQUE ver.farawell	8	8	A	Everyone's requiem
st15	DRAGON'S LAIR	9	9	A	Looks Like Chinese
st16	DRAGON'S LAIR ver.gamble night	9	9	A	DRAGON CHINESE
st17	INFERNAL GATE	5	5	D	ギースにキッスをもう一度
st18	INFERNAL GATE ver.ghost castle	5	5	D	厭離穢土-enriedo-
st19	DOTONBORI	6	MAX	A	DENGANA-MANGANA
st20	DOTONBORI ver.minami's night	6	MAX	A	高架下のトランペット吹き

st01 **WAR MEMORIAL**

寺門前方にあつらえた特設リング。仁王像が安置された堂内の上にはグリフォンマスクの姿が。

st02 **WAR MEMORIAL ver.night game**

夜になりライトアップされた会場。漢の中の漢、出てこいや～とばかりに太鼓奏者も力が入る。

st03 **TEMPLE OF RUINS**

アユタヤを彷彿とさせる荒廃した寺院内。柱に巻き付く大蛇が不気味さを醸し出している。

st04 **TEMPLE OF RUINS ver.dead of night**

月明かりに照らされた寺院は、昼間とはまた違った顔を見せる。仏像の変化にも注目。

st05 **FLEUR-DE-LIS**

フランス語でユリの花の名を冠したステージ。宮殿内の絨毯にはユリの紋章も確認できる。

st06 **FLEUR-DE-LIS ver.celebration**

青に染め上げられた宮殿内は静寂に満ちている。宮殿奥へ続く長い廊下にはあのローレンスも。

st07 **KYOKUGEN DOJO**

内装に金箔を使った、きらびやかな道場。桜舞う庭園には参戦が待ち望まれる山田十兵衛が。

st08 **KYOKUGEN DOJO ver.yozakura**

板敷きの床には極限流の道場であることを示す「極」の文字。極限流の門弟の姿も見える。

st09 **HUNTING CAVE**

ネイティブな雰囲気溢れるリング。壁画や彫刻などに、古から培われてきた文化を見て取れる。

st10 **HUNTING CAVE ver.mad initiation**

かがり火が盛大にたかれた、夜間のHUNTING CAVE。風になびく木々が厳かさを際だたせている。

st11 **SACRED GARDEN**

タージ・マハルを思い起こさせる宮殿内。庭にはヒンドゥー教の三神の像も建造されている。

st12 **SACRED GARDEN ver.evening calm**

夕焼けもまぶしい時刻となったSACRED GARDEN。赤焼けた空がファイターたちを優しく包む。

st13 **GRAND MOSQUE**

幻想的な雰囲気漂う礼拝堂内。方々に奥へと続く道があるためドーム型であることが分かる。

st14 **GRAND MOSQUE ver.farawell**

あたりに舞う燐が、より幻想さを増したモスク内。周囲の壁に記されているのは梵字だろうか。

st15 **DRAGON'S LAIR**

異国情緒溢れる八角形のリング。リング中央には易に使用されることでなじみ深い八卦図がある。

st16 **DRAGON'S LAIR ver.gamble night**

天井に届かんばかりのケージがリングを取り囲む。一度入ったが最後、勝つまでは出られない。

st17 **INFERNAL GATE**

ギースタワーの頂上に位置する「死合」の場。「覇我悪怒」の書はいかにもギースらしい。

st18 **INFERNAL GATE ver.ghost castle**

激闘の末、朽ち果てた死合場。血と汗が染みこんだリングには「羅」の文字が刻まれている。

st19 **DOTONBORI**

戎橋に設置されたリング。大会開催を祝ってか、「まきしまむ」「いんぱくと」の文字看板も。

st20 **DOTONBORI ver.minami's night**

ド派手なネオンで着飾った夜の道頓堀。かに食堂はご飯とみそ汁を食べてもわずか130円！ 安い。

Kyo Kusanagi

草薙 京

Kyo Kusanagi

—火炎祓濯—

NORMAL COLOR

ANOTHER COLOR

Profile

誕生日	12月12日
身長	181cm
体重	75kg
血液型	B(Rh−)
出身地	日本
格闘スタイル	草薙流古武術+我流拳法
趣味	詩を書くこと
大切なもの	単車と彼女(ユキ)
好きなもの	焼魚
嫌いなもの	努力
得意なもの	アイスホッケー

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「フッ!」
登場(vs.アッシュ)	「てめえ……いったい何モンだ?」
登場(vs.溝口)	「デカいツラはどっちだよ? 新入りは新入りらしく殊勝にしてな」
登場(vs.K')	「てめえもいろいろと大変だな。同情するぜ」
登場(vs.アテナ)	「超能力アイドルのご登場か……」/「あんたにだけはいわれたかねえよ!」
登場(vs.庵)	「燃え尽きるのはてめえのほうだぜ!」
登場(vs.アルバ)	「退屈なのはごめんだからな。少しは燃えさせてくれよ?」
登場(vs.ジヴァートマ)	「御託はいらねえ。かかってきな」
挑発	「遊んでんのか? オイ![50%]/くすぶってんのか?[50%]」
勝利(A)	「へへ……燃えたろ?」
勝利(B)	「オレの勝ちだ!」
勝利(vs.アッシュ)	「チッ……ワケもなくイラつかせる野郎だぜ……」
勝利(vs.庵)	「てめえの生きがいを奪っちゃ可哀相だからな……負けてられねえんだよ!」
フィニッシュ	「うおわあああぁぁぁぁ……!」
コンティニュー	「ちっ! 熱くなりすぎたぜ……」

攻撃系音声	
弱攻撃	「フッ!」
強攻撃	「フゥヤァ!」
吹っ飛ばし攻撃	「フン!」
サイドステップ攻撃(強P、⬇+強K)	「フゥヤァ!」
サイドステップ攻撃(強K)	「フン!」
弱ダメージ	「ヴァ!」
強ダメージ	「ヴワッ!」
投げダメージ	「ぐぁっ!」
必殺ダメージ	「グワァァッ!」
前方緊急回避	「おっと」
サイドステップ	「おっと」
受け身	「チッ」
投げ外し	「てやぁ!」
さばき	「よっ」
さばき(成功)	「喰らうかよ」
一刹背負い投げ	「オラァ!」
百式・鬼焼き	「ううりゃぁっ!」
百拾四式・荒咬み	「ボディーが……」「甘いっ!」
百弐拾八式・九傷	「お留守だぜっ!」
百弐拾七式・八錆	「がら空きだぜっ!」
弐百拾弐式・琴月 陽	「燃えろぉおっ![50%]/唸れぇぇ![50%]」
百拾五式・毒咬み	「くらえぇー!」
R.E.D.KicK	「こっちだぜ!」
百拾式・鉈車	「こっちだぜ!」
七拾五式・改	「フンッ!」
四百弐拾七式・轢鉄(弱)	「おぅらぁっ!」
四百弐拾七式・轢鉄(強)	「ぶっ飛ばしてやるっ![50%]/舞い上がれぇ![50%]」
裏百八式・大蛇薙	「くらいぃぃ……」「やがれぇっ!」
大蛇薙~フェイク	「ビビんなよぉ?」
伍百弐拾四式・神塵	「遊びは終わりだ[50%]/エリアだぜ[50%]」「俺からは逃げられねぇんだよっ!」「響けえっ~![50%]/燃え尽きやがれぇっ![50%]」
伍百弐拾四式・神塵(失敗)	「んの野郎……」
伍百伍拾伍式・神威	「この業火でぇ……」「灰となれぇっー!」
神威~フェイク	「焦んなよ」
SA2(3発目)	「トァッ!」
SA11(1発目)、SA12(1発目)	「こんのぉ!」
SA19(2発目)	「フンッ![70%]/堕ちろォ![30%]」
SAのフェイント動作	「っとぉ!」
SAフィニッシュ1	「ブウァッ!」
SAフィニッシュ2	「逃げ場はないぜ!」

Kyo Kusanagi

■通常技・システム共通技

しゃがみ弱Kはリーチが長く、全体動作も短い。しゃがみ強Kはリーチが長い足払いで、低姿勢を生かし立ち技を避けるように出していこう。ジャンプ弱Kはめくり性能が高いので、相手を跳び越す位置で使っていく。ジャンプ強Kはリーチと持続に優れ、対空技に落とされにくい。左サイドステップ攻撃(強K)はリーチは長いが、座高の低い相手には当たらないので注意。

■スタイリッシュアート

【⬇+弱P→⬇+弱K→↘+強K】はジャンプ攻撃からのつなぎに使う。けん制には【弱K→↘+強K】。【強P→強P→➡+弱K】と【強P→強P→↘+強K】は中下段の二択を迫る際に使おう。

なお、【➡+弱P→弱P→弱P→↘+強K】、【弱K→↘+強K】の↘+強Kはダウンしないが、【⬇+弱P→⬇+弱K→↘+強K】、【強P→強P→↘+強K】の↘+強K、はダウン+受け身不能だ。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- ➡+弱P (6 上) → 弱P (8 上) → 弱P (10 上)
  - → ➡+弱K (10 中) [01]
  - → ↘+強K (6+10 下) [02]
- ⬇+弱P (5 上)
  - → ⬇+弱K (10 下) → ↘+強K (6+10 下) [03]
  - → ⬇+強P (10 上) → 強P強K同時押し (13 上) [04]
- ↘+弱P (11 上) → 強P (10 上)
  - → 強P (12 上) [05]
  - → ➡+強P (10 上) ※1 → ➡+強K (10 上) [06]
- 弱K (6 上) ※1
  - → 強P (10 上) → 強K (12 上) [07]
  - → ⬅+強P (– F) [08]
  - → 強K (10 上) [09]
  - → ↘+強K (6+10 下) [10]
- ➡+弱K (10 中)
  - → 強K (10 上) → 強P (10 上) → 強P (10 上) [11]
  - → ⬅+強K (– F) [12]
- ⬇+弱K (4 下) → ⬇+強P (10 上) [13]
- 強P (14 上) → 強P (10 上)
  - → ➡+弱K (10 中) [14]
  - → ↘+強K (6+10 下) [15]
- ⬇+強K (14 下) ※1
  - → ➡+弱K (10 中) [16]
  - → ⬇+弱K (6+10 下) [17]
  - → ⬇+強P (10 上) → 強P強K同時押し (13 上) [18]
- 空中で弱K (7 中) → ⬇+強P (10 中) [19]
- 釟鉄中に強P強K同時押し (10 上) [20]

※1:キャンセル不能

必殺 百式・鬼焼き
→↓↘+弱Por強P／罰詠み中に→↓↘+強P
D 16・8+12・14×2 G 上
罰詠み派生
※掲載値は左から弱、強、罰詠み派生のもの
必殺 百拾四式・荒咬み SC
↓↘→+弱P
D 12 G 上
必殺 百弐拾八式・九傷 SC
荒咬み中に↓↘→+弱Por強P
D 12 G 上
必殺 百弐拾七式・八錆 SC
荒咬み中に→↘↓↙←+弱Por強P※
D 10 G 中
※荒咬み→九傷中に弱Por強Pでも出せる
必殺 百弐拾五式・七瀬 SC
荒咬み・九傷中に弱Kor強K
D 16 G 上
必殺 弐百拾弐式・琴月 陽 SC
荒咬み→八錆中に→↘↓↙←+弱Kor強K
D 10×2 G 上
必殺 外式・砌穿ち SC
荒咬み・八錆中に弱Por強P※
D 16 G 下
※強R.E.D.Kick中に↓+強Pでも出せる
必殺 百拾五式・毒咬み SC
↓↘→+強P
D 10 G 上
必殺 四百壱式・罪詠み SC
毒咬み中に強P
D 10 G 上
必殺 四百弐式・罰詠み SC
罪詠み中に強P
D 10 G 上
必殺 R.E.D.KicK SC
←↓↙+弱Kor強K
D 18 G 上・中
必殺 七拾五式・改 SC
↓↘→+弱Kor強K
D 10+8 G 上
必殺 百拾式・鉈車 SC
↓↙←+弱Kor強K
D 5×2+8・4×3 G 上
必殺 四百弐拾七式・轢鉄 SC
→↘↓↙←+弱Kor強K
D 15・14 G 上
超必殺 裏百八式・大蛇薙（1本）
↓↙←↙↓↘→+弱P（押し続けでタメ可）
D 55 G 上
超必殺 MAX版 裏百八式・大蛇薙（2本）
↓↙←↙↓↘→+強P（押し続けでタメ可）
D 10+60 G 上
超必殺 大蛇薙～フェイク C
大蛇薙タメ中に強P or MAX版 大蛇薙タメ中に弱P
D － G －
超必殺 伍百弐拾四式・神塵（2本）
近距離で→↘↓↙←×2+強P
D 6×6+8+10×2 G 地投
超必殺 伍百伍拾伍式・神威（3本）
↓↙←↙↓↘→+弱Kor強K（押し続けでタメ可）
D ※ G 上
超必殺 神威～フェイク C
神威タメ中に弱Por強P
D － G －
※タメ段階によってダメージが変化。タメ無しは5×7+45、タメ1段階は5×9+45、タメ2段階は5×11+45、タメ3段階は5×14+50
Kyo Kusanagi

■百式・鬼焼き

肘で攻撃後に炎をまとい回転しつつ上昇する。強は上半身無敵で発生が早いので対空に使おう。

■百拾四式・荒咬み

炎と一緒に右ボディフックを繰り出す打撃技。ここから多くの派生があり、連続技、連係に重宝する。遠い間合いでガードさせれば反撃されにくく、スタイリッシュアートのフォローに最適だ。

■百弐拾八式・九傷

炎のアッパーで攻撃する荒咬みからの派生技。荒咬み後、遅めに出して暴れをつぶそう。

■百弐拾七式・八錆

肘打ちで地面にたたき付ける中段攻撃。荒咬み派生と九傷派生で性能が変化する。前者は受け身不能でダウン追い打ちが確定するが、後者は受け身可能だ。荒咬み派生を連続技に使っていこう。

■百弐拾五式・七瀬

回し蹴りで相手を吹き飛ばす九傷派生の技。

■弐百拾弐式・琴月 陽

相手を持ち上げた後に、爆発させ高く打ち上げる。威力が高く、画面端で当てた場合は追撃可能。

■外式・砌穿ち

膝をつきこん身の力で地面を殴り、相手を上空に打ち上げる。強R.E.D.KicK後に連続ヒットし、スーパーキャンセル可能なので連続技に使える。

■百拾五式・毒咬み

前進しながら炎をまとった左ボディフックを打つ技。上中段のガードポイントが存在するので、けん制技や飛び道具に対して使っていこう。

■四百壱式・罪詠み

毒咬みの派生技で左手で炎を薙ぎ払う。毒咬みをしゃがみくらいされた場合は当たらない。

■四百弐式・罰詠み

罪詠みから派生するタックル攻撃。ここから派生の鬼焼きを少し遅めに出して2段目を乗せるように当てると、弱七拾五式・改で追撃可能だ。

■R.E.D.KicK

跳び上がり、上からたたき付ける蹴りを放つ。弱はジャンプ防止として使えるが、密着でガードされた場合は反撃を受けるので、できるだけ先端を当てるように使っていこう。強は緩やかな軌道で発生は遅いものの中段判定。また、ヒット時は受け身不能なので、ダウンした相手に追撃可能だ。

■七拾五式・改

前進しながら二段蹴りを放つ。弱は発生が早いので少し離れた相手を拾うのに使える。強は発生が遅いもののR.E.D.KicKに派生できるので高ダメージだ。弱強共にガードされると危険だ。

■百拾式・鉈車

弱はフック後に肩で打ち上げカカト落としでたたき付ける。ガードされても若干不利程度。強はアッパー後にカカト落としでたたき付ける。壁に当てれば追撃可能なので、画面端での連続技に。

■四百弐拾七式・轢鉄

弱はステップ後にボディアッパーを繰り出す。ガードされてもほぼ五分で、ヒット時は高く打ち上げるので追撃可能。強はその場で炎をまとったアッパーを打つ。ガードされても反撃は受けにくい。ヒット時は高く浮き、連続技に使える。

■裏百八式・大蛇薙

左手に掲げた炎を薙ぎ払い、巨大な炎を発生させる超必殺技。ボタンを押している間、待機することが可能。発生は遅いが単発技で威力が高い。

■MAX版 裏百八式・大蛇薙

腕を挙げている間、全身に攻撃判定のある炎をまとう上位互換の大蛇薙。発生が非常に早い上に待機中は上半身無敵なので、対空に最適だ。

■大蛇薙～フェイク／神威～フェイク

大蛇薙または神威の待機モーションを止め、挑発する。入力後すぐに大蛇薙時はパワーゲージが1/2たまり、神威時は2/3たまる。挑発モーション中は必殺技でキャンセル可能だ。

■伍百弐拾四式・神塵

相手をつかみ、炎をまといながら何度も拳をたたき込んで鬼焼きでフィニッシュする立ち状態のみ投げられる超必殺技。7、8段目を超必殺技除く必殺技でキャンセルすることが可能なので、荒咬みにつなげダメージアップを狙おう。

■伍百伍拾伍式・神威

背を向け力をためた後に、拳を地面にたたき付け画面全体を覆うほどの巨大な炎を発生させる。ボタンを押し続けるとタメが可能で、最大120ダメージまで上がる。無敵時間は無いので、連続技に使っていくのが主な用途となる。

Kyo Kusanagi

Story

黒々としたシルエットを描くビル街の向こうに、かすかな陽炎を引きずって、ゆっくりと太陽が沈んでいく。
『大会の箔づけっていうか……ま、客寄せパンダみたいなもんさ』
二階堂紅丸の声を聞くのも久しぶりだった。
京が日本を離れている間に、大阪で開催された異種格闘技大会のエキシビジョンマッチに出場したという。
『俺サマのように強くて美しい花形がいなけりゃイベントが締まらないってんで、主催者に泣きつかれたんだよ。親父の知り合いでなければ出なかっただろうけどな』
「で、勝ったのか？」
チラシだらけのフォーンブースのガラスのドアに寄りかかり、ポケットの中で小銭を遊ばせながら、草薙京は唇を吊り上げた。
『当たり前のことを聞くなって』
電話の向こうで紅丸が苦笑するのが聞こえた。
『KOFじゃない、いたって普通の大会だぜ？　俺の相手を務められるような相手が出てくるわけないだろう？』
「大門がいるじゃんかよ。さもなきゃ真吾とか」
『一応は打診してみたんだけど、ゴローちゃんは強化選手の指導で忙しくて無理だとさ。――それに、真吾は最初から論外だ。実力不足には目をつぶるにしても、あいつにはまだまだテレビ映えするような華のある闘い方はできないからな』
ライバルがいないのも困りものだと、紅丸は大袈裟に嘆いてみせた。
『――おまえはまだ帰ってくる気はないのか？』
それからしばらく他愛のない世間話をした後、紅丸の声の調子が少し変わった。
「ああ」
一拍置いてうなずき、視線を転じる。
フォーンブースから見る夕陽は大きくて、京の瞳をまばゆく刺した。
「何か理由があるわけじゃないんだが、まあ、何となく、な……」
『何となく、か……。まあ、こうやってときどき連絡を取ってくるだけ前よりマシにはなったよな、おまえも。ユキちゃんやおふくろさんたちにも連絡は入れてるんだろ？』
「いや、ユキにはたま～に電話してるけど、オヤジが出てくるとうるせえから、ウチには連絡してねえ」
『おまえね……』
「いいだろ、別に？　知らせのないのはよい知らせっていうじゃねえか、昔っから」
京はうんざりしたように肩をすくめた。
「――んじゃ、そろそろ小銭がなくなるから切るぜ」
『おい京』
「あん？」
『日本に戻ってきたらまた組もうぜ――なんてことをいうつもりはないからな、俺は』
その言葉の意味するところは京にも判っている。
紅丸は、京との再戦を望んでいるのだ。
「ああ……そう長くは待たせねえよ、たぶんな」
そういって、京は電話を切った。
次の瞬間、すぐに電話が鳴り始めた。
「――――」
フォーンブースを出ようとしていた京は、鳴るはずのない電話を目を細めて振り返った。
ゆっくりと手を伸ばし、置いたばかりの受話器をふたたび手に取る。
『――草薙京さん……ですね？』
聞き覚えのない、笑みを含んだ男の声が聞こえてきた。
「誰だい、あんた？」
いつもの調子で答えながら、京はガラスの向こうの街の風景を見渡した。
多種多様な言語が飛び交い、髪や瞳の色もさまざまな人々が行き交う猥雑な街には、すでに夜の帳が落ち始めていた。空のなかばまでは茜色のまま、残りの半分は夜の群青に染め上げられ、ちらちらと星がまたたき始めている。
「――どうも最近、俺の周りを誰かがうろちょろしてるように感じてたんだが、さてはあんただったのか？　それとも、あんたら、かな？」
『さすがに勘が鋭くていらっしゃる』
「お世辞はいらねえよ。……それより、俺にいったい何の用だってんだ？」
『お喜びください。草薙流古武術の伝承者であるあなたを、今大会の特別招待選手として登録させていただきました』
「何だと？」
『ホテルへお戻りになられれば判りますよ』
謎めいた電話はそこでぷつりと切れた。
「……ふざけやがって」

しばらくこの街をぶらつくつもりだったが、今の不吉な電話でそんな気分は跡形もなく消し飛んでいた。

ホテルに戻ると、京に宛てたエアメールがフロントに届いていた。
差出人の名前は不明。だが、少なくとも、武者修行中の京の滞在先だけは正確に把握している人物らしい。
「ふん……」
自分の部屋に戻り、窓辺のソファに腰を降ろして封を切る。
中から出てきたのは、初めて目にするはずなのに、どこかで見たことがあるような気にさせてくれる白い封筒が1通。
赤い封蝋の捺された封筒を開くと、京は忌々しげに舌打ちしてそれを放り出した。

キング・オブ・ファイターズを開催します――。

まっさらな便箋の上に、もはや見慣れたといってもいい一文が並んでいる。
「ったく、いったいどこのどいつがまたあんなモンをやらかそうってんだか――」
うすうす感づいてはいたが、あまりに予想通りの展開に、腹立たしさを通りすぎて苦笑すらもれてきてしまう。
「こんな礼儀も知らねえ連中のバカ騒ぎに、いちいちつき合ってやるのも面倒なんだが……これ以上ワケの判らねえヤツらにストーキングされるのもムカつくしな」
窓の外を見つめ、頬杖をついて呟く。
異国の街で迎える、もはや何度目かも判らない夕暮れ――。
太陽と月が入れ替わりつつある黄昏の空をぼんやりと見上げ、京は、ふとあの男のことを思い出した。

あの男も、この空の下で、同じ封筒を握り締めているのかもしれない。

Maxima
マキシマ

—鋼のヒューマンウェポン—

NORMAL COLOR

A
B
C
D
ANOTHER COLOR

A
B
C
D
Profile

誕生日	3月2日
身長	204cm
体重	214kg
血液型	A
出身地	カナダ
格闘スタイル	"M式"格闘術
趣味	バイクツーリング
大切なもの	モミアゲ
好きなもの	甘いもの全般（今のイチオシはスフレロール）
嫌いなもの	納豆、意見を求める人
得意なもの	ラグビー

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「行くぜ相棒」
登場（vs.溝口）	「ロボットじゃなくてサイボーグなんだが……説明しても、あんたには理解できそうにないな」
登場（vs.シャオロン）	「あんた、あの男の知り合いか何かかい?」
登場（vs.K'）	「たまには相棒の実力を把握しておくのもいいだろ?」
登場（vs.クラーク）	「ああ。すべてにケリがついたら・　またあんたらのところへ戻ってくるかもな」
登場（vs.ビリー）	「思ったんだが……あんたのその棒、反則じゃないか?」
登場（vs.クーラ）	「お、オジサン……?」
勝利（A）	「カウントダウンが始まっちまった、か・…?」
勝利（vs.シャオロン）	「悪いことはいわん、ふるさとへ帰るんだな。……たぶんその男は、もうあんたの知ってる男じゃないだろうぜ」
フィニッシュ	「ぐわあああぁぁぁ……!」
コンティニュー	「調子に乗りすぎたぜ……」

攻撃系音声	
弱攻撃	「トァッ！」
強攻撃	「エヤァッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「トオオオッ！」
サイドステップ攻撃	「エヤァッ！」
弱ダメージ	「うっ！」
強ダメージ	「ぐぅぁっ！」
投げダメージ	「うぅぅあっ！」
必殺ダメージ	「ぐぅぅはぁっ！」
前方緊急回避	「行くぞ！」
後方緊急回避	「トァッ！」
サイドステップ	「行くぞ！」
受け身	「ちょろいぜ![50%]／この程度なのかい?[50%]」
投げ外し	「でぇぇい！」
さばき	「ハッ！」
さばき（成功時）	「フン！」
M4-1型 ベイパーキャノン	「ベイパーキャノン！」
M4-2型 ベイパーキャノン	「ベイパーキャノン！」
SYSTEM1・2:マキシマ・スクランブル	「フンっ!」
ダブルボンバー	「ットオ！」
ブルドッグプレス	「テアアアッ！」
SYSTEM3-1:マキシマ・リフト	「いくぞ！」
セントーンプレス	「だぁぁあっ![50%]／喰らえぇ![25%]／おっと失礼![25%]」
M11型 デンジャラス・アーチ	「うおおおっ！[70%]／痛いぜぇ！[30%]」
ワン・モア・タイム	「ヤァ！」
モンゴリアン	「んー……」「モンゴリアンっ！」
バンカーバスター	「バンカー……」「バスターーッ！」
MX-II型 ファイナルキャノン	「ファイナル……」「シュート！」
マキシマ・リベンジャー	「マキシマリベンジャー！」「テアアアアアアッ！」
M2型 マキシマビーム	「はじけて……」「消えちまいなっ！」
SAフィニッシュ1	「ウオオオッ！」
SAフィニッシュ2	「吹き飛べっ！」

※垂直ジャンプ弱キックはダメージ10

■通常技・システム共通技

しゃがみ弱Pは地上通常技で最速の発生を誇る上にキャンセルも可能で、反撃に役立つ。立ち強P、吹っ飛ばし攻撃、強ベイパーキャノンには立ちガード、しゃがみ強Pはしゃがみガードのガードポイントを持つため、相手の技を防ぎつつ攻撃できる。ジャンプ弱Pは発生が非常に早く、見た目とは裏腹に攻撃判定が大きい。空中戦ではかなり強いので、メインの接近手段に。ジャンプ強Pは下に強く、高いめくり性能を持つ。横には短いので、近距離で使っていこう。

■スタイリッシュアート

初段が下段であり、強力な連続技につなげられる【↓+弱K→↓+弱K→↓+弱K】が便利。ただし、3発目をガードされると反撃を受けやすいので、2発目でヒットを確認し、ガード時は3発目のスキが小さい【↓+弱K→↓+弱K→↓+強K】を出すのが理想的だ。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P (8 / 上) ※1
  - 弱P (11 / 上)
    - 強P (12 / 上)
      - →+強P [01] (18 / 上)
      - ↓+強P [02] (15 / 上)
    - →+強P [03] (18 / 上)

- →→+弱P (11 / 上) ※1
  - 弱P [04] (10 / 上)
  - 強P [05] (15 / 上)

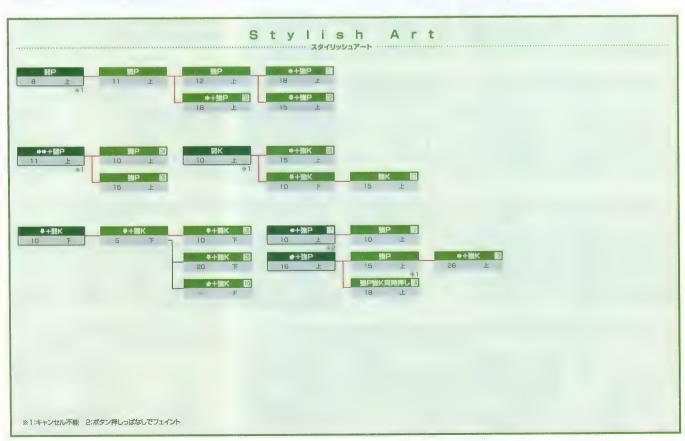
- 弱K (10 / 上) ※1
  - →+強K [06] (15 / 上)
  - ↓+強K (10 / 下)
    - 強K [07] (15 / 上)

- ↓+弱K (10 / 下)
  - ↓+弱K (5 / 下)
    - ↓+弱K [08] (10 / 下)
    - ↓+強K [09] (20 / 下)
    - ↗+強K [10] (– / F)

- ←+強P [11] (10 / 上) ※2
  - 強P [12] (10 / 上)

- ↗+強P (16 / 上)
  - 強P (15 / 上) ※1
    - →+強K [13] (26 / 上)
  - 強P強K同時押し [14] (18 / 上)

※1:キャンセル不能　2:ボタン押しっぱなしでフェイント

Maxima

■M4-1型 ベイパーキャノン／M4-1型 フェイントキャノン
大きく振りかぶって強烈なストレートを放ち、ヒットした相手を大きく吹き飛ばす。出始めにある立ちガード判定のおかげで相手の打撃を防ぎつつ攻撃できるが、ガードされると反撃を受けてしまいやすい。連続技に組み込もう。入力後にボタンを押し続けると、途中で攻撃を止めるフェイントキャノンに移行する。一応、フェイントキャノンの動作中にもガードポイントは発生する。

■M4-2型 ベイパーキャノン／M4-2型 フェイントキャノン
中段判定の振り下ろしパンチを放つ。ヒット時はダウンを奪えるが受け身を取られてしまう。M4-1型 ベイパーキャノンと同じく、ボタンを押し続ければフェイントキャノンに移行できる。

■SYSTEM1・2：マキシマ・スクランブル→ダブルボンバー→ブルドッグプレス
マキシマ・スクランブルは手刀による突きを繰り出す。発生が早く、弱攻撃キャンセルからも連続ヒットするのが利点。ヒット時はダブルボンバー→ブルドッグプレスまで決めてダウンを奪おう。

■SYSTEM3-1：マキシマ・リフト→セントーンプレス
一定距離を前進し、触れた相手をつかんで膝にたたき落す移動投げ。発生は遅いものの立ち、しゃがみを問わずつかめるのが利点。成立後はセントーンプレスによるダウン追い打ちが連続ヒット。

■SYSTEM3-2：マキシマ・リフト
こちらは立ち状態の相手にしか決まらない分、発生が早く強攻撃から連続技に組み込める上、相手を高く浮かせる＆受け身が不能なため、空中コンボやダウン追い打ちによる追撃が可能だ。

■ロール
マキシマ・リフトの移動中から、前転にシフトする派生技。前転中は対打撃無敵を持ち、相手をすり抜ける性質がある。ただし、前転終了直後は無防備で、攻撃を受けるとしゃがみやられとなる。

■M11型 デンジャラス・アーチ
立ち状態の相手のみをつかめる投げ技。間合いが狭く、ダメージも高くないので使いにくい。

■ワン・モア・タイム／フェイント
ワン・モア・タイムはデンジャラス・アーチからの派生技で、倒れた相手を引き起こしてさらに投げる。ワン・モア・タイム入力後にボタンを押し続けると、相手を引き起こすだけのフェイントに移行。スーパーキャンセルでのバンカーバスターやマキシマ・リベンジャーが連続ヒットするぞ。

■M19型 ブリッツキャノン
空中の相手をつかんでたたき落す空中打撃投げ。無敵などは一切無く、特別判定が強いワケでもないので対空技としては使えない。ダメージは高いので、空中連続技に組み込むのがメインとなる。

■モンゴリアン→トランプル
ゆっくりとした動作から両手でのチョップを見舞う中段攻撃。発生が遅いのでガード崩しに使うのは難あり。ヒット時は浮かせを誘発するため、派生技のトランプルまで連続ヒットする。

■バンカーバスター→フェイントバスター TYPE-2
その場から垂直に上昇し、相手の位置をホーミングして落下する超必殺技。上昇攻撃の発生自体が早い上、発生まで無敵が持続するので、守勢時の切り返しに役立つ。コマンド入力後にボタンを押し続けると、暗転後に何もしないフェイントバスター TYPE-2にシフト。ただし、動作終了間際にスキがあるので使う機会はほとんど無い。

■フェイントバスター TYPE-1
バンカーバスターの暗転後に、小ジャンプする派生技。暗転中に相手の行動を確認し、相手が技を出していたらバンカーバスターで迎撃、何もしていなかったらフェイントバスター TYPE-1からジャンプ強Pで攻め込む、というのが得策だ。

■MX-Ⅱ型 ファイナルキャノン
キャノン砲から巨大な飛び道具を打ち出す。パワーゲージを1本消費するものの威力は高くないので、使う機会は相手の飛び道具に合わせる程度。

■マキシマ・リベンジャー
立ち状態の相手をつかめる投げ技。パワーゲージに余裕があるならフェイントをスーパーキャンセルしての追撃に使うといい。

■M2型 マキシマビーム
胸から極太レーザーを放つ。パワーゲージが3本必要な分、非常に高威力なので、連続技に組み込めるチャンスを見逃さないようにしたい。

Maxima

Story

近頃、自分の顔を思い出せないときがある。
鏡を覗いてそこに見える顔は、自分の顔のようで、しかし自分の顔ではない。
それは、本来の顔と引き換えにマキシマが手に入れた、本当はこの世に存在していないはずの男の顔だった。
そもそもマキシマという名前すら、マキシマのものではない。
親友の命を奪った〈ネスツ〉に復讐するため、顔を捨て、過去を捨て、名前を捨て、〈ネスツ〉の懐へともぐり込んだ男が、鋼の肉体を手に入れたときにいっしょについてきた改造人間兵士としてのコードネーム――マキシマ。
それは、彼を別人へと生まれ変わらせた科学者の名前であり、彼の命の源ともいえる心臓の名前でもあった。

睡眠に入ってからきっかり4時間が経過し、メラトニンの分泌が停止すると同時に、脳内のアラームがマキシマに目醒めをうながす。
「……ふう」
スクラップも間近いバンの車体を大きくきしませてシートから身を起こしたマキシマは、自己診断プログラムを走らせ、体内のシステムをチェックしていった。
「こいつはシャレにならんな……日に日に安定感が欠けていってやがる」
マキシマの心臓――"マキシマリアクター"にトラブルが発見されてから、すでに27日が経過している。出力が落ちるというようなトラブルでなかったのは、果たして運がよかったのか悪かったのか――むしろ出力そのものは上昇傾向にあるのだということを喜ぶべきなのか。
「この調子でいくと、限界を超えるのはひと月後か、それとも1年後か――サンプルになるようなデータが何ひとつないってのは、この際、何の慰めにもならんな」
これまでマキシマは、自分を改造した〈ネスツ〉との闘いの中で、設計段階でのスペックの限界を超えた能力を発揮し続けてきた。
おそらくそのことが、リアクターへの必要以上の負担をしいることになったのだろう。マキシマの目に見えないところで生じた小さなほころびは、激しい闘いの日々の中で少しずつ大きくなり、マキシマがそれに気づいたときには、もはや彼の手に負えないものになっていた。
「――――」
バンの外では、消えかけた小さな焚き火のそばで、ウィップとクーラが同じ毛布にくるまって眠っていた。
二人共ずいぶん無防備な寝顔を見せていたが、何かあればすぐにでも目を醒まして臨戦態勢に入れるだろうことは、マキシマにもよく判っている。ウィップもクーラも、闘うために造られた少女たちなのだから。
「K'」
一人眠らずに起きていた青年に声をかける。K'は少女たちから少し離れたところにある無骨な岩に腰を降ろし、夜空を眺めていた。
「――おまえは寝てなくていいのか？」
「昼間あれだけ寝てりゃあ充分だ」
やってきたマキシマを振り返ろうともせず、K'はぶっきらぼうに答えた。相変わらずの愛想のなさに、つい苦笑がもれる。
何もない寒々とした荒野から見上げる星々の輝きは美しかったが、別にK'も、それに心を動かされているわけではないのだろう。何をするでもなく、ただぼーっとしていた――おそらくそんなところに違いない。
マキシマはK'のかたわらに立ち、腕を組んで嘆息した。
「……降りるなら今のうちだぜ？」
「どういう意味だ？」
白い前髪越しに、K'の視線がマキシマを捉える。
「俺のリアクターの制御回路がいつオシャカになるのか、それは俺にも判らん。だが、このまま闘い続ければ、いつかかならずオーバーロードを起こして吹っ飛んじまうのは確かだ。……いっしょにいたらおまえたちも巻き添えになるのは目に見えてる」
「うぜェな。吹っ飛ぶ前にケリをつけりゃいいだけだろうが」
「そのタイムリミットがいつになるか判らないから忠告してやってるんだよ。ひょっとしたら、5分後には――」
「うぜえっていってんだろうがよ」
マキシマの言葉を不機嫌そうにさえぎったK'は、マキシマの脛を軽く蹴飛ばしてバンのほうに引き返していった。
「……周りの人間を巻き込みたくねえだと？　そんな偽善者めいた戯言を吐くぐらいなら今すぐマリアナ海溝にでも身投げしやがれ。そうすりゃカナヅチのてめえなんざ跡形もなくブッ潰れて面倒がなくていいだろうが」
「やれやれ……」
K'に蹴飛ばされた脛ではなく、がっしりとした顎を撫でながら、マキシマは"相棒"の後ろ姿を見送った。
「もう少しいたわりの言葉ってものが出てこないもんかね、ウチの不良息子は？」
突き放すようなそっけないやり取りではあったが、あれはあれで、K'なりに精いっぱいに気を遣ってくれたのだろう。彼の不器用さは、マキシマもよく承知している。
「……まあ、ここでギブアップしちまうのは、確かに早すぎるかもな」
ついつい野太い笑みがこぼれてくる。
「さて――」
ふたたび夜空を見上げて静かに目を閉じると、マキシマの脳裏に、この一帯の鮮明な衛星写真が像を結んだ。
あたりには道路が1本、荒野の中をひたすらまっすぐにつらぬいているだけで、ほかにランドマークとなるようなものは何もない。ここから一番近いガソリンスタンドですら、100キロ先の彼方にある。
「水と食料も調達できるといいんだが……ま、どうにかなるだろう」
肩をすくめ、マキシマはきびすを返した。

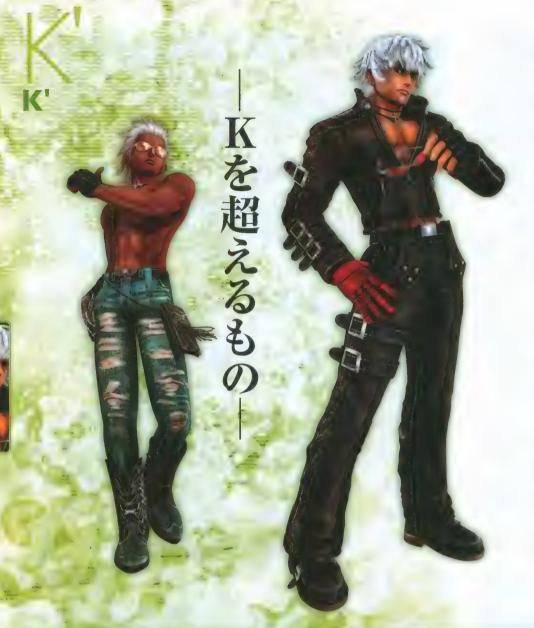
バンのところに戻ると、細く煙の立ち昇る焚き火をはさんでウィップたちの反対側に、K'が身体を丸めて横になっていた。
「睡眠は充分だっていってなかったか？」
聞こえよがしに呟き、バンのボンネットを開ける。こっちもかなりガタが来ているが、マキシマの心臓と違って、まだまだ修理は可能だ。
エンジンの修理のためにバンから工具を出してきたとき、バックミラーに映った自分の顔とふと目が合って、マキシマは思わず口にしていた。
「ま……これはこれで、いい男だよな」
「……おめでてえ野郎だぜ」
寝返りを打ちざま、K'がそう毒づくのが聞こえた。

K'

K'

―Kを超えるもの―

NORMAL COLOR

A
B
C
D
ANOTHER COLOR

A
B
C
D
Profile

誕生日	不明
身長	183cm
体重	65kg
血液型	不明
出身地	不明
格闘スタイル	暴力
趣味	なし
大切なもの	なし
好きなもの	ビーフジャーキー
嫌いなもの	KOF、甘いもの
得意なもの	なし

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「オレ一人で……」「十分だ……」
登場(vs.アッシュ)	「オレはオレだ。……ウゼえんだよ」
登場(vs.溝口)	「……ホントにダレだ、てめェ?」
登場(vs.シャオロン)	「……知らねェな」
登場(vs.京、京CLASSIC)	「うるせえ。うぜぇんだよ、てめえ」
登場(vs.マキシマ)	「ああ……てめえがポンコツになってねえこと祈るぜ」
登場(vs.クラーク)	「……知るかよ」
登場(vs.ユリ)	「チッ……」
登場(vs.クーラ)	「ウザってえ……」
挑発	「てめぇ……」「クズだろ……[50%]/ウゼぇんだよ[50%]」
勝利(A)	「オレにさわんじゃねえ」
勝利(B)	「どいつもこいつも」
勝利(vs.シャオロン)	「……もう諦めろよ」
勝利(vs.クーラ)	「……ガキはウチでおとなしくしてりゃいいんだ」
フィニッシュ	「ぐぅわああああぁぁぁぁ……!」
コンティニュー	「その面、わすれねぇぞ……」

攻撃系音声	
弱攻撃	「フン!」
強攻撃	「オラァ!」
吹っ飛ばし攻撃	「ハアー!」
サイドステップ攻撃(強P)	「ハアー!」
サイドステップ攻撃(強K、⬇+強K)	「オラァ」
弱ダメージ	「うおっ!」
強ダメージ	「うわっ!」
投げダメージ	「ぐわあぁっ!」
必殺ダメージ	「ヴワアァァッ!」
前方緊急回避	「いくぜ」
後方緊急回避	「てめぇ!」
サイドステップ	「てめぇ!」
受け身	「てめぇ!」
投げ外し	「ってぇ![50%]/触んじゃねエよ![50%]」
さばき	「させるか!」
さばき(成功)	「白けたか……」
ワンインチ	「せいっ!」
アイントリガー(弱)	「シィッ」
アイントリガー(強)	「アイン!」
セカンドシュート	「でぇや![50%]/ツヴァイ![50%]」
セカンドシェル	「イィヤッ!」

エアートリガー	「とう![80%]/とどけぇ![20%]」
クロウバイツ	「おらあぁ!」
エアスパイク	「せいっ!」
ミニッツスパイク	「シャラーッ!」
ナロウスパイク(アイントリガー派生)	「ここだ!」
ブラックアウト	「ブラックアウト[50%]/トロいんだよ[30%]/おせェな[20%]」
ヒートドライブ	「終わりにしようぜ……[50%]/このまま終わるぜ![50%]」
チェーンドライブ	「セイャ!」
クリムゾンスターロード	「手加減なしだぜ……[50%]/触んじゃねーよ![50%]」
クリムゾンスターロード(成功)	「灰のひとカケラも残すかよ[30%]/黒だよ……真っ黒[70%]」
SA19	「ってぇ![50%]/触んじゃねェよ![50%]」
SAのフェイント動作	「するかよ」

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
立ち	D 5 G 上	D 6 G 下	D 14 G 上 C	D 20 G 上
しゃがみ	D 5 G 上 C	D 6 G 下	D 14 G 上 C	D 18 G 下
ジャンプ	D 5 G 中 C	D 7 G 中	D 10 G 中 C	D 16 G 中 C

技	データ
地上吹っ飛ばし攻撃	D 20 G 上 C
空中吹っ飛ばし攻撃	D 20 G 上 C
ガードキャンセル攻撃	D 5 G 上
左サイドステップ攻撃（強P）	D 15 G 上 C
左サイドステップ攻撃（強K）	D 15 G 上 C
左サイドステップ攻撃（↓+強K）	D 15 G 下 C
右サイドステップ攻撃（強P）	D 15 G 上 C
右サイドステップ攻撃（強K）	D 15 G 上 C
右サイドステップ攻撃（↓+強K）	D 15 G 下 C
スポットパイル 近距離で←or→+弱P強P同時押し	D 10 G 地投
ニーストライク 近距離で←or→+弱K強K同時押し	D 20 G 地投

■通常技・システム共通技

しゃがみ弱Pは攻撃発生が早く割り込みに便利。素早くキャンセルすれば弱アイントリガーにつなげられるのも魅力だ。ジャンプ強Kはダメージが高く下方向に向いている。小、中ジャンプで跳び込むときに使おう。空中吹っ飛ばし攻撃は発生が早く攻撃判定が広いため、空対空で活躍。またジャンプ攻撃の中では比較的下方向にも鋭く、接近するときに使ってもいい。

■スタイリッシュアート

【弱P→強P→↓+強K】は1発目の発生が早く、割り込み、跳び込み攻撃からのつなぎに使いやすい。3発目は足払いタイプの攻撃で、下段判定な上に2〜3発目が連続ガードなのでさばき（下段）で割り込まれない。ただし、受け身を取られる。【弱K→強K→弱P→強P】は相手の立ち状態のみに連続ヒットする。ここからの連続技の威力は大きいので、相手の大きなスキへの反撃に使おう。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P（5 上 ※1）→ 強P（10 上）→ →+弱P（16 中）
  - 強P（10 上）→ ↓+強K（12 下）
- →+弱P（10 上）→ →+強P（10 上）→ →+強K（12 上）
- 弱K（6 下 ※1）→ 弱K（10 上）→ 強P（10 上）→ 強P強K同時押し（10 上）
  - 弱K → 強K（12 上）→ 弱P（10 上）→ 強P（11 上）
  - 強K（12 上）→ ←+弱P（— F）
- →+弱K（15 上）→ 弱K（10 上）
- ↓+弱K（6 下 ※1）→ ↓+弱P（10 上）
  - ↓+弱K → ←+弱P（— F）
- 強P（14 上）→ 強P（4+12 上 ※2）→ 強K（12 上）
- 強K（20 上 ※1）→ 強P（12 上）→ 強P強K同時押し（15 上）
- 空中で弱P（5 中）→ 強P（10 中）
  - 空中で弱P → 強P強K同時押し（14 中）
- 空中で弱K（7 中）→ 強K（11 中）
- ↓+強P（14 上）→ 強P（12 上）
- ↓+強K（18 下 ※1）→ →+強K（12 上）
- スポットパイル中に強K（6 上）
- ↖+強P（10 上）→ 強P（10 上）→ 強P（13 上）
- →→+強K（12 上）→ 強K（12 中）

※1：キャンセル不能　※2：1段目のみキャンセル不能

ワンインチ
C
→+弱P
D 20 G 中
ニーアサルト
C
→+弱K
D 15 G 上
テリブルブロウ
→→+強P
D 14 G 上
アイントリガー
↓↘→+弱Por強P
D 15
SC G 上
セカンドシュート
アイントリガー中に→+弱K
D 10 G 上
セカンドシェル
SC
アイントリガー中に→+強K
D 5 G 上
エアートリガー
空中で↓↘→+弱Kor強K／ミニッツスパイク中に↓↘→+弱Kor強K
D 12
G 上
クロウバイツ
→↓↘+弱Por強P
D 15・5+15
SC G 上
※強のみSC可能
エアスパイク
SC
強クロウバイツ中に→+強K
D 10 G 上
ミニッツスパイク
↓↙←+弱Kor強K（空中可）／セカンドシェル中に↓↙←+弱Kor強K
D 15・17
G 上
ナロウスパイク
アイントリガー中に↓↙←+弱Kor強K／ミニッツスパイク（地上）中に↓↙←+弱Kor強K
D 15・10
SC G 下
※掲載値は左からアイントリガー派生版、地上ミニッツスパイク派生版のもの
ブラックアウト
↓↘→+弱Kor強K／アイントリガー中に←+弱Kor強K
D －
G －
ヒートドライブ（1本）
↓↘→×2+弱Por強P（押し続けでタメ可）
D 55
G 上
※最大タメでガード不能に
チェーンドライブ（2本）
↓↘→↘↓↙←+弱Por強P
D 4×14+14
G 上
クリムゾンスターロード（3本）
↓↘→×2+弱Kor強K
D 4×19+26
G 当

■ワンインチ
　腕を前方に突き出す中段攻撃。ヒットさせると相手を大きく吹き飛ばすので、壁際で当てたい。

■ニーアサルト
　前方に跳び膝蹴りを放つ。ヒット時は相手を浮かせることができ、ガードされても反撃を受けないので、けん制技として重宝する。

■テリブルブロウ
　上半身に無敵時間があるアッパー。キャンセルできないが、ヒット時に相手を浮かせられる。

■アイントリガー
　目の前に炎を繰り出す技で、ここからセカンドシュート、セカンドシェル、ブラックアウト、ナロウスパイクへ派生できる。弱は発生が早く、連続技に組み込みやすい。逆に強は発生が遅いが硬直が短く、ガードされても反撃を受けない。

■セカンドシュート
　アイントリガーからの派生技で、蹴りの動作で前方に炎を飛ばす。遠距離戦時のけん制に最適。

■セカンドシェル
　炎をまとった脚を振り上げて攻撃する。ヒット時に相手を浮かせられる上、ミニッツスパイクへ派生できるので、連続技の要として活躍する。

■エアートリガー
　空中から炎弾を飛ばす技。弱はジャンプの軌道を維持しつつ、前方斜め下方向へ炎弾を放つ。相手の対空技を防止しつつ接近したいときに使おう。強は一直線に炎弾を飛ばし、K'自身は後方に跳ねつつ着地する。ジャンプ防止として機能しやすく、中～遠距離戦時の主力となる。ただし、着地硬直があるので、前転で潜り込まれると危ない。

■クロウバイツ(強クロウバイツ～エアスパイク)
　拳に炎を宿らせ、跳び上がりつつ攻撃する。弱は発生後まで全身無敵で、さらに比較的スキが小さく、対空や割り込みに重宝する。強は攻撃発生は早いものの無敵時間は一切無いので、基本的には連続技専用。なお、強のみ空中に移動した後にエアスパイクへ派生できる。エアスパイクは強クロウバイツからの追加技で、ここからさらにミニッツスパイクへ移行可能だ。

■ミニッツスパイク
　突進しながら跳び蹴りを繰り出す。弱は強より移動距離は短いが、打点が低くしゃがみ状態に空振りしにくい。一方、強は移動距離が長いが打点も高く、座高の低いキャラのしゃがみ状態に空振りする恐れがある。どちらもガード時に反撃を受けないので、中間距離でのジャンプ防止を兼ねたけん制に使おう。空中版は弱、強で性能はほぼ変化しない。当てさえすれば反撃を受けないので、空中からの奇襲や連係に組み込みたい。なお、当てたときのみ、地上版はエアートリガー、ナロウスパイク、空中版はエアートリガーへ派生できる。

■ナロウスパイク
　アイントリガー、地上版ミニッツスパイクからの派生技で、スライディングキックで攻撃。下段判定なので奇襲として優秀だが、ガードされると発生が早い技を持つキャラに反撃をされてしまう。

■ブラックアウト
　姿を消して前方に素早く移動する技で、アイントリガーからの派生も可能。弱は移動距離は短いがコマンド完成後6フレームから無敵。強は移動距離は長く、コマンド完成後8フレーム目から全身無敵となる。主に逃げの手段として用いよう。

■ヒートドライブ
　拳を突き出して突進する。弱より強の方が移動スピードが速く、移動距離も長いがわずかに発生が遅い。無敵時間は無いので割り込みには使えないものの、ダメージが高く連続技に重宝する。コマンド入力後ボタンを押し続けていると、一定時間炎を構えたまま停滞する。最後までタメ続けると、突進部分がガード不能になるぞ。

■チェーンドライブ
　サングラスを投げ、それがヒットすると相手をロックして追撃を加える。密着部分の攻撃発生が早く、さらに全身無敵なので対空技として便利。また、空中の相手にも全段ヒットするため、連続技用としても優秀だ。なお、サングラスと相手の飛び道具と相打ちになると、追撃へ移行しない。

■クリムゾンスターロード
　相手をロックするタイプの当て身投げで、攻撃を受け止めると多段攻撃へ移行する。コマンド入力が完成すると、暗転演出と同時に全身無敵となり、上中下段すべての攻撃を受け止められる。割り込み、さばかれキャンセル攻撃対策に使おう。

Story

　ほとんど光のない闇の中に、あざやかな炎が噴き上がった。
　それを追いかけるようにして無数の銃声とマズルフラッシュが走ったが、すでに彼はそこにはいない。
　真紅の蛍火を舞わせて音もなく駆け抜けたK'の背後で、一瞬遅れて、銃を持った刺客たちが絶息の呻きとともに倒れていく。
「うざってェ……」
　すでにそれは彼にとって、闘いというよりも作業に近いものなのかもしれない。
〈ネスツ〉によって最強の人類たるべく生み出されたK'の戦闘力は、もはや生身の人間が止めようと思って止められるものではなかった。
　振り返ったK'の視線の先では、鋼鉄のボディを持つ巨漢が残りの刺客たちを片づけているところだった。

「どこの連中だ？」
　動かなくなった刺客のひとりを爪先で無造作に蹴りつけ、K'は不機嫌そうに尋ねた。
　だが、答えはない。暗視ゴーグルによって表情の隠された刺客は、深手を負ってすでに意識を失っているようだった。
「ちっ……」
　K'が忌々しげに吐き捨てるのを聞いて、マキシマが笑った。
「自分で眠らせといてそれはないだろう、K'？　聞きたいことがあるんだったら、少しは手加減てものを覚えるんだな。まあ、どのみち〈ネスツ〉のテクノロジーに目をつけたどこかの組織の工作員て線だろうが……」
　錆びた鉄骨の山に腰を降ろしたマキシマは、腕に内蔵したカートリッジの残弾数を確認ついでに軽いメンテナンスを始めている。
　ふたたび静けさを取り戻した廃工場の中を見渡し、ほかに敵の気配がないのを確認してから、K'はマキシマに歩み寄った。
「……どういうことだ？」
「ん？　どういうことってのはどういう意味だ？」
「ばっくれてんじゃねえ。……てめえ、どっかにガタが来てんじゃねェのか？」
　K'がぶっきらぼうに切り出すと、彼を見上げるマキシマの表情からいつもの頼もしい笑みが消えた。
「――この程度の連中、いつものてめえならもっとあっさりと片づけてたはずだ。それをきょうはヤケにもたついてやがったじゃねェか。……どういうことか説明しやがれ」
　もともと協調性に欠けるK'が、こうしてマキシマと行動をともにしているのは、打倒〈ネスツ〉という共通の目的があった頃の延長というよりも、この男なら自分の背中を守らせるのに不足はないという思いがあるからだ。
　それだけに、“相棒”の動きがいつもより精細を欠いていたことにもすでに気づいていた。
　しばらくK'を見上げていたマキシマは、ふと視線を逸らして気の抜けたような自嘲の笑みをもらした。
「おまえにゃ隠しても無駄か……」
「やっぱ何かあるのか？」
「どうもこのところ、カラダの調子がよくなくてな」
「くだらねえ冗談だ」
　ひくっと眉を震わせ、K'は吐き捨てた。
「……てめえはサイボーグだろうが」
「サイボーグだろうと生身だろうと、具合がよくないものはよくないんだよ」
　マキシマは弱々しく笑って自分の胸のあたりに手を添えた。
「……どうやらリアクターが本調子じゃないらしい」
「何だと？」
　リアクター――全身の80パーセントまでが機械化されたマキシマの肉体を動かしているのは、“マキシマリアクター”と呼ばれる超小型の反応炉である。いわば今のマキシマの心臓といっていい。
　そのリアクターが本調子でないとするなら、それはもう、腕や脚のシステムに異常があるというようなレベルの話ではない。
　マキシマは自分のこめかみを指でつつき、
「俺のアタマの中には、このボディのメカニズムをすべてチェックできる自己診断プログラムって便利なシロモノが入ってるんだが……そいつによると、どうやら完全に想定外のトラブルが発生してるようだ。早めに見つかったのが不幸中のさいわいってヤツだが、この先どうなるかは俺自身にも判らん」
「どうすりゃ直せる？」
「これがほかの部分なら、どうにか俺の手で修理できるんだが……いってみれば俺の心臓だぜ、トラブってるのは？　自分で自分の心臓を手術できる医者はいないだろう？」
「だったらあの女にやらせりゃいい」
「ウィップにか？」
　K'は無言でうなずいたが、マキシマは溜息混じりに首を振った。
「無理……だな」
「どうしてだよ？」
「簡単にいってくれるなよ。こいつは壊れたラジオの修理なんかとはワケが違うんだぜ？　どこがどうトラブってるのか正確に突き止めて、その上で俺の全機能をいったん停止させた状態で修理しなけりゃならん。そのためにはそれ相応の施設が必要だし、だいたい、半可通の素人が手を出せるレベルのもんじゃない」
「素人でなけりゃいいんだろ？　だったらやっぱ簡単なハナシじゃねえか」
　薄汚れた壁に寄りかかっていたK'が、組んでいた腕をほどいて歩き出した。
「――そのリアクターってのを開発したヤツに修理させりゃあいい」
「巻島博士のことをいってるのか？」
「そいつなら確実に修理できんだろ？」
「そうだな……巻島博士ならというより、修理できるとしたら博士だけっていったほうが正しいだろう」
「なら四の五のいってねえでそいつを連れてくるだけだろうが」
「そりゃそうだが、そもそも博士がどこにいるのか判ってるのか、おまえ？」
「知るか。死にたくなけりゃあてめえで捜しやがれ。……そのデキのいいおつむも、生きてるうちに使わなきゃ意味ねえだろうが」
「他人ごとだと思って好き勝手にいってくれるぜ、まったく……」
　ごりごりと頭をかいて立ち上がったマキシマの顔には、しかし、いつものあの不敵な笑みが戻っていた。
　ポケットに手を突っ込み、ひどい猫背で歩きながら、K'はぼそりともらした。
「……てめえにポンコツになられると、いろいろと困るんでな」
「何かいったか、K'？」
「……何でもねえ」

Terry Bogard

テリー・ボガード

—サウスタウンヒーロー—

NORMAL COLOR

A
B
C
D
ANOTHER COLOR

A
B
C
D
Profile

項目	内容
誕生日	3月15日
身長	182cm
体重	77kg
血液型	O
出身地	アメリカ
格闘スタイル	マーシャルアーツ
趣味	ビデオゲーム、トローリング
大切なもの	ジェフの形見のグローブ
好きなもの	ファーストフード
嫌いなもの	ナメクジ
得意なもの	バスケットボール

Terry Bogard

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「通常登場」
登場（vs.マリー）	「OK、いつでもいいぜ!」
登場（vs.リョウ）	「ああ。……だが、こういう関係も悪くないんじゃないか?」
登場（vs.舞）	「……俺はいつからおまえの兄貴になったんだ?」
登場（vs.ロック）	「ヘイ、ルーキー!　ゲットシリアス!」
登場（vs.アルバ）	「伝説はよしてくれ。俺はまだまだ現役さ」
登場（vs.ジェニー）	「そいつは光栄だな。だが、だからって手加減はしないぜ!」
登場（vs.キム）	「弟子だけに任せちゃおけなかったのかい?」
登場（vs.リリィ）	「は?　い、いや、ご面倒っていうか……まいったな」
登場（vs.リチャード）	「ヘイ、ついに現役復帰か、リチャード?」
挑発	「ヘイ!　カモンカモン!」
勝利（A）	「スタンドアップ!」
勝利（B）	「オッケーィ!」
勝利（vs.チェ・リム）	「ふぅ……生真面目なところまでキムを真似することないんじゃないのか?」
勝利（vs.ロック）	「グッジョブ!　いい戦いだったぜ!」
勝利（vs.ギース）	「悪夢か……確かにな」
フィニッシュ	「ウワアアァァァァ……!」
コンティニュー	「ヨーデッド!」

攻撃系音声	
弱攻撃	「ファッ！」
強攻撃	「ハァッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「ヘィヤー！」
サイドステップ攻撃（強P、⬇+強K）	「ハァッ！」
サイドステップ攻撃（強K）	「ヘィヤー！」
弱ダメージ	「ウッ！」
強ダメージ	「ウワッ！」
投げダメージ	「オ゛ゥッ！」
必殺ダメージ	「ア゛ァッ！」
前方緊急回避	「フッ」
サイドステップ	「フッ」
受け身	「よっと」
投げ外し	「テイキッイージー！」
さばき	「ヘイ！」
さばき（成功）	「ビンゴ！」
グラスピングアッパー	ハッ！
パワーウェイブ	「パワーウェイブ！」
ラウンドウェイブ	「ラウンドウェイブ！」
バーンナックル	「バーンナックル！」
パワーダンク	「パワー…　」「ダンク！」
ライジングタックル	「ライジングタックル！」
クラックシュート	「クラック　」「シュート！」
ファイヤーキック	「ファイヤーキック！」
パワードライブ	「ドライブ！」
パワーシュート	「シュート！」
パワーチャージ	「チャーージング！」
パワーゲイザー	「パワー……」「ゲイザー！」
ハイアングルゲイザー	「ハイアングル……」「ゲイザー！」
バスターウルフ	「アーユーオーケイ？」「バスタァァーウゥルフ！」

※垂直ジャンプ弱キックはダメージ7

■通常技・システム共通技

ジャンプ弱Kは発生が早くリーチが長いので空対空に用いる。ジャンプ強Kはリーチ、判定ともに優秀。通常、大ジャンプで相手を跳び越えつつ出せば、めくりを狙える。空中吹っ飛ばし攻撃は発生は遅めだが、ダメージが高い。攻撃が真横に向いているので、主に空対空で活用しよう。P投げ、ガードキャンセル攻撃は壁際付近(完全壁際は不能)ならば追撃できる。

■スタイリッシュアート

【↓+弱P→↓+強P】は1発目の発生が早く、テリーの主力となる。【→+弱K→強P→強K】はリーチが長い下段攻撃始動。ヒット時は相手を浮かせられるので連続技を決められる。【→+強P→→+強P】、【→+強P→←+強P】は中段始動。前者は2発目で相手を浮かせるのでステージ中央、後者はヒット時に相手を大きくのけぞらせるため、壁際でガードを揺さぶるときに利用しよう。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P (5 上)
  - 強P (10 上) → 強P (10 上) → →+強K (16 上) [01]
  - →+強P (14 上)
    - 強P (12 上) → →+強P (16 上) [02]
    - ←+強P (14 上) [03]
- ↓+弱P (5 上) → ↓+強P (14 上) [04]
- ←+弱P (12 上)
  - 強P (10 上)
    - 強P (10 上) [05]
    - →+強P (16 上) [06]
    - ←+強K (16 上) [07]
  - →+強P (12 中) [08]
  - ←+強P (15 上) [09]
- 弱K (6 上) ※1
  - 弱K (8 上) → →+弱K (15 上) [10]
  - ←+弱K (– F) [11]
  - 強K (12 上)
    - →+強K (22 上) [12]
    - ←+強K (– F) [13]
- →+弱K (8 下)
  - ←+弱K (12 下) → ←+強K (11 下) [14] → →+弱K (– F) [10]
  - 強P (12 上) → 強K (16 下) [15]
- 強P (14 上)
  - 強P (12 上) → →+強P (16 上) [17]
  - ←+強P (14 上) [18]
- →+強P (10 中)
  - →+強P (12 上) [19]
  - ←+強P (4×2+6 上) [20]
- ←+強P (18 上) → 強P (8 中) [21]
- ←+強P (12 上) → ←+強P (10 上) → 強P (10 上) → 強K (10 上) [22]
- 強K (16 上) ※1 → 強K (12 上) [23]
- ←+強K (6 下)
  - 強K (12 上)
    - 強K (14 上) [24]
    - ↓+強K (12 下) [26]
  - ←+強K (– F) [25]

※1：キャンセル不能

Terry Bogard

ハイスラッシュ
C
→→＋強K
D 20 G 上
パワーウェイブ
↓↘→＋弱P
D 14
SC G 上
ラウンドウェイブ
↓↘→＋強P
D 10 G 上
バーンナックル
↓↙←＋弱Por強P
D 15
SC G 上
強
ブレーキング
強バーンナックルorパワードライブ中に弱P弱K同時押し
D – G –
強バーンナックル
パワードライブ
パワーダンク
→↓↘＋弱Kor強K
D 6+12·6×2+12
G 上·上×2→中
ライジングタックル
↓タメ↑＋弱Por強P
D 16·5×3+8 G 上
クラックシュート
↓↙←＋弱Kor強K
D 16 G 上·中
ファイヤーキック
←↓↙＋弱Kor強K
D 8+12
SC G 下→上
パワードライブ
↓↘→＋弱K
D 8+12
SC G 上
パワーシュート
↓↘→＋強K
D 6+10
SC G 上
パワーチャージ
←タメ→＋弱Por強P
D 10
SC G 上
パワーゲイザー（1本）
↓↙←↙↘→＋弱P
D 55 G 上
ハイアングルゲイザー（1本）
↓↘→×2＋弱Kor強K
D 20+5×2+20 G 上
トリプルゲイザー（2本）
↓↙←↙↘→＋強P
D 30×2+20 G 上
バスターウルフ（3本）
↓↘→×2＋弱Por強P
D 30+60 G 上
Terry Bogard

■ハイスラッシュ

回し蹴りを放つ。ヒット時に相手を浮かせられるが、打点が高くしゃがみ状態に空振りしやすい。

■パワーウェイブ

地面を疾走する衝撃波を放つ飛び道具。スキが小さいので、中～遠距離戦でのけん制に用いよう。

■ラウンドウェイブ

パワーウェイブと似たモーションから目の前に衝撃波を発生させる。中間距離でのけん制に使える他、攻撃発生際は必殺技でキャンセルできるため、連続技にも組み込みやすい。

■バーンナックル

前方に拳を突き出して突進する。弱は移動距離が短いがスキが小さく、ヒット時はパワーチャージで追撃できる。強は移動距離が長いがスキが大きい。なお、手を広げる動作の瞬間に弱P弱K同時押しで、途中で動作を停止(ブレーキング)できる。弱、強どちらもスーパーキャンセル可能。

■パワーダンク

肩で相手を打ち上げると同時にジャンプした後、拳で地面にたたき付ける。弱は空中に移動するまで無敵がある。一方、強は攻撃発生後まで全身に無敵時間があるので、対空、割り込みに重宝する。

■ライジングタックル

逆立ち状態で回転しながら上昇する。弱より強の方が発生は遅いが、ヒット数が多く上昇する高度が高い。どちらも攻撃発生まで無敵が持続するので、対空や割り込みに使っていくのが基本だ。

■クラックシュート

前方にジャンプしながらカカト落としで攻撃。弱はヒット時に相手を地面にたたき付ける性質があり、受け身を取られなければ追撃できる。強は弱より発生は遅いがヒット時に相手を浮かせることができ、パワーチャージでの追撃が可能。どちらもガード時に反撃はされないので、中間距離のジャンプ防止を兼ねたけん制に使おう。

■ファイヤーキック

下段判定のスライディングキックから炎をまとった蹴りへ連係する。攻撃発生が早いがしゃがみ状態には2段目が空振りするため、連続技に組み込むときには相手の立ち状態を確認してから出すように心掛けよう。また、奇襲としても役立つが、ガード時のスキは大きく多用は禁物。

■パワードライブ

フックからストレートにつなぐ。発生が早くスキが小さいため、中間距離時のけん制や連続技に使いやすい性質を持つ。なお1段目の動作中に弱P弱K同時押しで動作を中断(ブレーキング)できる。ヒット時はパワーチャージへつなげられるぞ。

■パワーシュート

フックから前蹴りにつなぐ。パワードライブと同じく発生は早いが技後のスキが大きい。ただし、2段目後の硬直は必殺技でキャンセルできる。

■パワーチャージ

前方へタックルを放つ。発生が非常に早く、弱バーンナックルの後の追撃、反撃に役立つ。技後は硬直をパワーダンクやライジングタックルでキャンセルできるので、ヒット時はさらに追撃が可能だ。なお、パワーチャージヒット後に、パワーダンクと超必殺技のコマンドを重複させて入力すると、スーパーキャンセルせず超必殺技が出せる(通称ダンクキャンセル)。具体的にパワーゲイザー、トリプルゲイザーは、パワーチャージヒット後に→↘↓↙←→↘+弱Kズラし押し弱Por強P。ハイアングルゲイザー、バスターウルフは↓↘→↓↘弱K→→+強Kor強P、と入力するのがコツだ。

■パワーゲイザー

衝撃波の間欠泉を噴出させる技で、攻撃発生が早いので連続技に組み込みやすい。パワーチャージやバーンナックルを密着付近でヒットさせたときに、スーパーキャンセルを利用してつなげよう。

■ハイアングルゲイザー

タックルからパワーゲイザーに連係。攻撃発生後まで無敵があるので、割り込みに使っていこう。

■トリプルゲイザー

パワーゲイザーを連続して3回繰り出す。無敵時間はないものの、攻撃発生の早さを生かして連続技に使っていく。パワーゲイザーとほぼ同じ状況で連続技に組み込めるが、壁際だと2、3段目が場外に発生するため、当たらない場合がある。

■バスターウルフ

拳を突き出して突進後、衝撃波を爆発させる。無敵を利用して割り込みに使ったり、ダメージの高さを生かして連続技に組み込んでいこう。

Terry Bogard

Story

店内に一歩足を踏み入れると、情熱的なラテンのリズムと人々の陽気な笑い声がテリーを出迎えてくれた。適度に混み合ったフロアには、客たちの放つ熱気とアルコールの香りが満ちていたが、それは決して不快なものではなく、むしろここを訪れる人間に心地よい一体感をもたらしてくれるものだった。

いつまでいても飽きない——何ともいえない居心地のよさがそう思わせてくれる、ここはそんな店だ。

客たちの間をすり抜けて店の奥へと向かったテリーは、カウンターの奥でシェーカーを振っている懐かしい顔を見つけて声をかけた。

「ヘイ、リチャード！」

「テリー……！　久しぶりじゃないか！」

テリーに気づいた男——リチャード・マイヤは、カウンターに大きく身を乗り出して喜びの声をあげた。

パオパオカフェのオーナー、リチャード・マイヤは、もともとカポエラを広めるためにこのサウスタウンへとやってきた格闘家で、この店も、カポエラのパフォーマンスが見られるのがウリのひとつになっている。もちろん、それだけでこのカフェがここまで繁盛するわけもなく、そこは素直に経営者としてのリチャードの手腕をほめるべきだろう。

もう一度店内を見回し、テリーは軽く口笛を吹いた。

「相変わらず繁盛してるみたいだな」

「ああ。なかなかツケを払ってくれない昔馴染みがいても、そこそこやっていけるくらいにはね」

背の高いスツールに腰を降ろしたテリーに、さっそく揶揄の先制パンチが飛んでくる。思えばテリーには、ここできちんと勘定を払った覚えがない。いつもツケで食べさせてもらっているか、もしくはウェイター代わりに肉体労働をして埋め合わせているかのどちらかだった。

苦笑するテリーの前に、できたてのホットドッグとよく冷えたコーラが置かれた。

「——ま、きょうのところは私の奢りにしておくよ」

「サンクス」

気前のいいマスターにウインクをひとつ、テリーはさっそく冷たいグラスに手を伸ばした。

「ところで、おまえさんの連れはきょうはどうしたんだ？」

「ああ、ロックのことか？　あいつならおふくろさんの墓参りだよ。この街に来たのも、半分はそれが目的でね」

あんぐりと大口を開け、ホットドッグを頬張る。いろいろなところで食べてきたが、やはりここのホットドッグは格別だと、テリーはお世辞抜きにいつもそう思っている。

「実はここで待ち合わせてるんだ。もうじき来るんじゃないか？」

「そうか……なら、今のうちに話しておいたほうがいいかもしれないな」

タオルで手を拭くリチャードの横顔に暗い陰がきざしたことに気づいて、テリーもつられて眉をひそめた。

「あん？　どうしたんだ、リチャード？　いきなり深刻そうな顔しちまって？」

「いや、この前、ジョーからエアメールが届いてね」

「ジョーから？　あいつ、意外に筆まめなんだな」

「ふらりとどこかへ行ったっきり、ロクに連絡も寄越さないおまえさんとくらべれば、たいていの人間は筆まめってことになるんじゃないか？　ほら、これだ」

溜息混じりに苦笑したリチャードは、ギャルソンエプロンのポケットから1通の手紙を取り出し、テリーに差し出した。

「へえ……なかなか忙しそうじゃないか、ジョーのヤツ」

ジョーからの手紙には、タイと日本、そして世界中を飛び回るムエタイチャンプの日常が、豪快な性格にふさわしいおおらかさで記されていた。

同封されていた写真に写っていたのは、ジョーの弟子というタイの子供たちや、怨讐を乗り越えて無二の親友となったホア・ジャイ、最近のタイトルマッチで防衛記録を塗り替えたときのリングでの勇姿——それに、アンディや舞の姿もあった。ときどき不知火道場におもむいては、アンディといっしょにトレーニングをするのだという。

「あの二人も……はは、相変わらずか」

思わず噴き出しそうになったテリーの表情が変わったのは、長い手紙の最後の一文まで読み進めてきた時のことだった。

余計なお世話かもしれねえが——と、ジョーが前置きしてからそこに書き足していたのは、イギリスの片田舎で隠遁していたはずのビリー・カーンが、つい最近になって姿を消したということだった。

「ビリーが……？」

思わず口に出してから、テリーはリチャードの顔を見上げた。

「まだこの街には姿を見せちゃいないようだがね」

大袈裟に肩をすくめ、リチャードはグラスを磨き始めた。

ビリー・カーン——。

かのギース・ハワードの片腕だった男である。ギースの部下たちの中ではもっとも腕が立ち、狂犬と呼ばれて恐れられていた。

信仰といってもいいほどにギースに心酔していたビリーは、おそらく、テリーに敗北したギースがみずから死を選んだ瞬間、ギースの片腕としての生き甲斐を失ったのだろう。だから、のちにビリーが妹のリリィといっしょにイギリスで暮らし始めたという噂を聞いた時にも、テリーはその行動に妙に納得した覚えがある。

ビリーにとっては、覇道を突き進むギースをささえることこそが人生のすべてだったのだろう、と。

そのビリーがイギリスから姿を消したと知って、テリーはいい知れぬ不安を感じた。

「根も葉もない噂……ってワケじゃなさそうだな」

でなければ、わざわざジョーが手紙に書いてくるはずがない。おそらくこの話は、ジョーがビリーの妹のリリィあたりから聞いたものなのだろう。

ダンサブルなはずのBGMが、一瞬、どこか遠いもののように思えて、テリーはジーンズのポケットに手を当てた。

そこに無造作に押し込められている、白い招待状——。

ふと大事なことを思い出して、テリーはついさっき自分が入ってきた店の入り口のほうを振り返った。

近く開催されるキング・オブ・ファイターズに、行方知れずのビリーが参戦してくる可能性は充分にある。もしその闘いの場でビリーとロックが出会ったら——ビリーは何というだろうか？　テリーと行動を共にしているロック・ハワードこそが、ビリーが仕えたギースの血を引く唯一の人間なのだから。

そのとき、テリーが凝視していた自動ドアがスライドして、どこか落ち着かない様子のロックが入ってきた。おそらくロックの目には、小麦色の肢体をくねらせて踊る女性客たちの姿がまぶしいのだろう。

ロックを見やり、リチャードが小さく笑った。

「……ずいぶんとたくましくなったんじゃないか、あのボウヤ？」

「ああ……もう充分に大人さ」

リチャードの言葉に相槌を打ったテリーは、自分を捜して視線をさまよわせているロックに向かって大きく手を振った。

「ヘイ、ロック！　こっち来いよ！　きょうはリチャードの奢りだとさ！」

Ryo Sakazaki

リョウ・サカザキ

―無敵の龍―

Profile

項目	内容
誕生日	8月2日
身長	179cm
体重	75kg
血液型	O
出身地	日本
格闘スタイル	極限流空手
趣味	日曜大工、家庭菜園
大切なもの	自分でレストアしたバイク
好きなもの	餅、納豆
嫌いなもの	漬物、足がいっぱいついている虫
得意なもの	相撲

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「それじゃ……始めるか!」
登場(vs.溝口)	「極限流は俺の親父が興した流派だ！　つまらんいいがかりはよしてもらおうか！」
登場(vs.テリー)	「思えばあんたとも長い付き合いになるな　同感だ」
登場(vs.ユリ)	「ウォ～ス！」
登場(vs.ロック)	「俺もおまえとよく似た技を使うヤツを知ってるぜ」
登場(vs.デューク)	「ごちゃごちゃいってないで掛かってきな！」
登場(vs.ギース)	「そんな姿になってもこいつだけは忘れられないらしいな……いいぜ、掛かってきな！」
挑発	「おらおら」
勝利(A)	「オォッスッ!」
勝利(vs.溝口)	「顔の濃さならマルコといい勝負だな。どうだ、極限流に入門してみないか？」
勝利(vs.ギース)	「今のおまえとなら何のしがらみもなく拳を交えられる……皮肉なもんだな」
フィニッシュ	「しくじったあああぁぁぁぁ……!」
コンティニュー	「くそ!　ここまでか」

攻撃系音声	
弱攻撃	「フォッ！」
強攻撃	「フオッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「ウゥリャッ！」
サイドステップ攻撃(強P)	「フオッ！」
サイドステップ攻撃(強K、●+強K)	「ウゥリャッ！」
弱ダメージ	「アッ！」
強ダメージ	「グッァ！」
投げダメージ	「ウォアッ！」
必殺ダメージ	「グァ！」
前方緊急回避	「おおっと」
サイドステップ	「おおっと」
受け身	「セィヤッ！」
投げ外し	「甘い！」
さばき	「ハッ！」
さばき(成功)	「ここだっ！」
谷落とし	「オゥリャッ！」
虎煌拳	「こおうけん！」
虎砲	「オオゥリャァッ！」
飛燕疾風脚	「ひえんしっぷうきゃく！」
岩響脚	「もう一発！」
暫烈拳	「ざんれつけん！」
猛虎 雷神刹	「らいじんせつ！」
虎咆疾風拳	「どおぅりゃー！」
猛虎 雷神剛	「そこだっ！[50%]／らいじんごう！[50%]」
猛威 虎殺掌(弱)	「せいやっ！」
猛威 虎殺掌(強)	「ッハッ！」
極限流連舞拳	「ハッ！」
覇王翔吼拳	「はおうしょうこうけん！」
龍虎乱舞	「きょくげんりゅう奥義！」「オラオラオラオラ」「もらったぁ！[50%]／決まったぁ！[50%]」
極限虎砲	「むぅぅーん!　うりゃあっ![60%]／きょくげんひっさぁーっつ![20%]／きょくげんファイトーー![20%]」
天地覇煌拳	「いちげき……」「ひっさ～つ!」
SA16(1発目)	「行くぞぉ！」
SAのフェイント動作	「やめとくか[70%]　いよっとっ　[30%]」
SAフィニッシュ1	「まだまだぁ！」
SAフィニッシュ2	「チェストォーッ！」

■通常技・システム共通技

空中吹っ飛ばし攻撃は、空対空のけん制として頼りになる。垂直や前ジャンプから最速で出そう。また、ジャンプ強Kは、地上連続技を狙う際に役立つ。なお、ジャンプ弱Por弱Kの発生は同じで、地上も含め通常技の中で最速だ。地上戦の場合、立ち弱Pが発生の早い始動技。しゃがみ弱Kが下段でガードされても有利。しゃがみ強Kが受け身不能で、ダウン追い打ち可能。これらに加え、右サイドステップ攻撃(⬇+K)が下段でリーチが非常に長い。

■スタイリッシュアート

跳び込みやさばきの後など、連続技の始動は【立ち弱P→立ち弱P→立ち弱P→立ち強P→➡+強P】。➡+強Pをキャンセルして強暫裂拳につなげよう。また、ガードを崩すなら中段の【➡+強P→強P→➡+強P】がお手軽。追撃を含めれば、まとまったダメージを与えられるのが魅力だ。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P (5 上) ※1 → 弱P (5 上) → 弱P (10 上) → 強P (10 上) → ➡+強P (10 上) → ⬅+強P (18 上) [01]
- ➡+弱K (– –) ※2 → 強K (14 上) → 強K (15 中) [02] / ⬇+強K (10 下) [03]
- ➡+弱K (– –) → ⬅+弱K (– –) → ➡+弱K (– –) → ⬅+弱K (– –) [04] ※3
- ⬅+弱K (– –) ※2 → 強P (10 上) → 強P (11 上) [05]
- ⬅+弱K (– –) → ➡+弱K (– –) → ⬅+弱K (– –) → ➡+弱K (– –) [06] ※3
- ⬅+弱K (10 上) → ⬅+弱K (10 上) → ⬅+弱K (10 上) [07] / ➡+強P (16 上) [08]
- ⬅+弱K (10 上) → 強K (10 上) → 強K (10 上) → ⬇+強K (10 下) [09]
- 強P (14 上) → 強P (10 上) → 強P (15 上) [10] / ⬅+強P (– F) [11]
- 強P (14 上) → ➡+強P (10 上) [12]
- ➡+強P (8 中) → 強P (10 上) → ➡+強P (10 上) [13]
- ⬅+強P (8 上) → 強P (8 上) → 強P (8 上) → 強P (12 上) [14] / ➡+強P (10 中) [15]
- ➡⬅+強P (15 上) → 強P (15 上) [16]
- ➡+強K (10 上) → ⬇+強K (16 中) → 強K (16 中) [17] ※1 / ⬇+強K (11 下) [18]
- ➡+強K (10 上) → ⬇+強K (11 下) [19]
- ➡+強K (10 上) → ⬆+強K (– F) [20]

※1：キャンセル不能　※2：以後の技へのつなぎは当て身成功後に限る　※3：以降、ループが可能

Ryo Sakazaki

■烈蹴脚

踏み付けるように繰り出す蹴り技。中段攻撃。

■烈衝拳

大きく振りかぶり前進しながら出す正拳突き。

■虎煌拳

リーチの短い飛び道具。弱は、攻撃発生が早く、ヒット時のけぞる。強は、攻撃発生が若干遅いものの、若干飛距離が長く、ヒット時は吹き飛ばす。近距離でガードされても反撃を受けない、強をメインにけん制で使っていこう。

■飛燕疾風脚

低空の飛び回し蹴り。弱は1回、強は2回回し蹴りを放つ。攻撃発生が早くリーチもあるので、遠めの反撃技になる。また、弱は連続技のつなぎとしても機能する。なお、どちらもガードされるとスキが大きく、反撃を受けるので注意。

■岩砕脚

強の飛燕疾風脚から出せる派生技。飛燕疾風脚から連続ヒットし、かつ中段攻撃。ヒット時はたたき付けるが受け身を取られるため、スーパーキャンセルしても続く攻撃が連続ヒットしない。

■虎砲

上昇しつつアッパーを繰り出す対空系必殺技。弱は上半身無敵。強は出始めから全身無敵がある。全身無敵は攻撃発生直後まで続くので、強をメインに割り込みや対空に使っていこう。

■暫烈拳

連続して正拳を繰り出す技。弱は、攻撃発生が遅めだが、最後に上方に相手を吹き飛ばすため、空中追撃が可能。一方、強は攻撃発生が早く、強攻撃程度から連続ヒットする。画面中央なら14段目をスーパーキャンセルしてつなげるといい。

■猛虎 雷神剛

前方に飛び上がって、手刀を打ち下ろす打撃技。強の方が若干飛距離が長い。中段攻撃でヒット時は相手がバウンドするため、そこに追撃が可能。連続技としても組み込める。ほとんど反撃を受けないが、めり込んだ場合のみ投げで反撃される。

■虎咆疾風拳

一旦後ろに身を引いた後、正拳突きを繰り出す技。スキが小さく、ガードされても反撃を受けない。かつ、出始めから上半身に無敵がある。初段の攻撃判定は身を引いた部分にあるので、全部で2ヒット。身を引くため普通は初段部分が当たりにくいが、上半身無敵で避けつつ踏み込んで相手に2ヒットすることが多い。弱強共に初段の発生は同じで非常に早い。強は2段目の発生が遅め。

■猛虎 雷神刹

低い姿勢で前進しつつ伸び上がるようにアッパーを繰り出す技。出始めから、強はヒザの上あたりまでガードポイントがある。強なら飛び道具を大きいガードポイントで受けつつ、前進することも可能だ。スキは小さめだが、一部の攻撃発生が早い技で反撃を受ける。

■極限流連舞拳

ロック系中段の打撃技。成立後は5連打を浴びせ、最後に相手を上方に吹き飛ばす。追撃可能。

■猛威 虎殺掌

前進しつつ横からの手刀を放つ技。弱は攻撃発生が早く、ヒット時吹き飛ぶ。一方、強は攻撃発生が遅くのけぞりになる。弱は連続技用。強はガードさせて有利なので、立ち回りで使おう。

■覇王翔吼拳

巨大な気弾を放つ飛び道具。跳び越えにくく、相手の飛び道具をかき消しながら進む。

■龍虎乱舞

高速で突進し、ヒット時は無数の打撃を浴びせるロック技。無敵が無いので連続技用だ。

■極限虎咆

虎砲の強化版。上昇しながら全部で10ヒットの多段技を繰り出す。遠いと全段ヒットしない場合があり、この際は威力が落ちる。全段ヒット時は画面がズームするので、それで確認しよう。

攻撃発生が早く、出始めから長い無敵時間があるのでつぶされることが無い。連続技、対空、割り込みなど、用途の広い万能技だ。

■天地覇煌拳

こん身の正拳突きを繰り出す技。出始めから上半身にはガードポイントがある。ガードポイントは攻撃発生の直前で無くなるため、まれに一方的につぶされることがある。パワーゲージを3本消費するだけあって威力が高くリーチもあるので、堅実な人なら連続技に、読みに自信のある人は割り込みに使っていこう。

Ryo Sakazaki

Story

サカザキ家の朝は早い。

10キロのロードワークを終えたリョウ・サカザキは、ウィンドブレーカーを脱いでシンプルな道着に着替えると、自宅の庭で黙々と身体を動かし始めた。

朝食前にみっちりと鍛錬した後、道場に集まってきた練習生たちと共に師範代として汗を流し、彼らが帰った後にまた一人で稽古を続ける。誰よりも早く稽古を始め、誰よりも遅く稽古を終える——それがリョウ・サカザキのやり方だった。

今でこそ"無敵の龍"と呼ばれているリョウだが、彼は決して格闘技の天才などではない。

何でもそつなくこなすということでいえば、むしろ同門のロバート・ガルシアのほうが天才と呼ぶにふさわしい人間だろうし、呑み込みの早さやひらめきということでいうなら、妹のユリもまた一種の天才と呼んでいいかもしれないが、あいにく、リョウは彼らとくらべればはるかに不器用な人間だった。

ただ、武道家としてのリョウが持つ唯一最大の美徳は、こうした地道な努力を苦痛と思わないその性格だった。それもまた才能の一つなのだとすれば、おそらくリョウは、努力することの天才といっていい。

「——ふう」

左右の正拳を1000本ずつ、休みなく交互に打ち続け、大きく息をつく。肌脱ぎになった上半身には、うっすらと汗の膜が張っていたが、呼吸はまだ乱れるというほどではない。リョウにとっては、これもまた毎日の日課の一部にすぎなかった。

縁側に腰を降ろし、タオルで汗を拭きながら、リョウはふとそこに置いてあった手紙を手に取った。もう何度も読み返したかも判らない、イタリアにいるロバートからの手紙だった。

ギャング同士の抗争によってサウスタウンの荒廃が進んでいるというニュースは、大西洋を越えてイタリアにも届いているらしい。それを知ったロバートも、リョウたちのことが心配で胸を痛めてはいるのだが、父親の仕事を手伝っている今の立場ではアメリカに行くのもままならず、歯がゆい思いをしている——と、だいたいそんな内容の手紙だった。

最も、実際にロバートが心配しているのはおそらくユリだけであって、リョウとタクマのことはおまけのようなものなのだろう。

それが判るリョウは、便箋を封筒の中に戻して苦笑した。

「御曹司は御曹司なりに、いろいろと苦労があるようだな。実戦から遠ざかっている間に腕がなまったりしなきゃいいんだが——」

ガルシア財閥の次期総帥としてはたらき始めたといっても、ロバートは極限流空手を捨てたわけではない。

ただ、アメリカにいたときのような無茶はもうできないだろうし、今となっては稽古の時間を作るのも難しいだろう。リョウのようにひたすらストイックに空手だけに打ち込むのも決して簡単なことではないが、財界人と格闘家の二足の草鞋を履き続けるというのも、それはそれでたいへんなことのようだった。

「おにいちゃん！」

表情を引き締め、リョウがふたたび稽古に戻ろうとしたところに、ユリが母屋のほうから足早にやってきた。何があったのか、いつになく真剣な顔をしている。

「どうした、ユリ？」

「ちょっとこれ見て、これ！」

ユリが差し出した2通の白い封筒を一瞥して、リョウの表情がくもった。

「これは？」

「さっき道場のお掃除してたら、いきなり窓から投げ込まれたの。慌てて外に出てみたんだけど、そのときにはもう誰もいなくて——」

「見たところ、差出人の名前もないようだが……」

1通にはリョウの、もう1通にはユリの名前が記されていたが、誰が届けてきたものなのかは判らない。ただ、赤い封蝋のところに捺された死神の鎌と猛禽の翼を組み合わせた紋章が、差出人の剣呑な素性を暗示しているかのようだった。

リョウは眉をひそめて封筒の中身を確認した。

「これは——」

キング・オブ・ファイターズを開催します——。

簡潔な文章で格闘大会の開催を告げる招待状には、主催者の名前はなく、ただ、このトーナメントに高名な格闘家であるリョウ・サカザキ選手を招聘したいとだけ記してあった。あとは最初の試合会場までの旅券が1枚。それ以外には何もなし。

「こっちも中身はおんなじみたい」

自分宛ての封筒を開き、ユリが肩をすくめる。

「やれやれ」

あまりに不親切な招待状だが、リョウはさほど驚かなかった。

ここへ届けられた経緯からして、まっとうな主催者による大会ではないということは容易に想像がつく。そもそも、これまでキング・オブ・ファイターズと冠した大会が真人間によって主催されたことなど数えるほどしかない。リョウたちのような常連組にとっては、大会の裏にはかならず何かあると考えるのが当たり前になっているほどだ。

同封されていた旅券を見て、リョウは目を細めた。

「今度の大会は、サウスタウンだけでなく世界各地を転戦するのか……」

「またあのギャングたちが主催してるのかしら？」

「〈メフィストフェレス〉のことか？」

「うん」

「いや、たぶん違うだろう。ボスのデュークとかいう男が倒されて、あの組織は少し前に崩壊したはずだ」

縁側にタオルと招待状を放り出し、リョウはふたたび身構えた。

「——それに、世界規模の大がかりな大会を運営できるほどの資金力や組織力があいつらにあるとは思えないしな」

「じゃあ誰が主催してるの？」

「さあな。……もっと大掛かりな、巨大な組織が動いているのかもしれないが」

何もない空間に向けて繰り出されたリョウの正拳突きが、小気味よく、かすかに風を切る音を響かせた。

それと同時に、これまで拳を交えてきた強敵たちの姿が、色あざやかに、リョウの脳裏を次々によぎっていく。

正直いって、誰が主催者だろうとその目的が何であろうと、リョウにとってはどうでもいいことだった。

重要なのは、そこに強い連中が集まってくるということだ。

「——主催者が誰だろうと、俺のやることに変わりはないさ」

拳を繰り出した姿勢のまま、リョウはひとりごちた。

極限流空手の強さを世に知らしめ、そして勝利する——。

リョウの頭にあるのはただそれだけだった。

Ralf Jones
ラルフ・ジョーンズ

—ワンマンアーミー—

NORMAL COLOR

A
B
C
D
ANOTHER COLOR

A
B
C
D
Profile

誕生日	8月25日
身長	188cm
体重	110kg
血液型	A
出身地	アメリカ
格闘スタイル	マーシャルアーツ+ハイデルン流暗殺術
趣味	ナイフコレクション
大切なもの	大統領からもらった勲章
好きなもの	ガム
嫌いなもの	ヘビ
得意なもの	野球

Ralf Jones

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「ウォォォ！　とっとと掛かってこい！」
登場(vs.溝口)	「そんじゃあ見せてもらおうか、その喧嘩百段の実力ってのをよ!」
登場(vs.クラーク)	「オレが上官だからって遠慮する必要はねェからな」
登場(vs.セス)	「てめえひょっとして、オレがおとなげねえっていいてえのか?」
登場(vs.レオナ)	「そんじゃ格闘ごっこと行くか？」
登場(vs.フィオ)	「は？」
挑発	「よーし、とどめいくか！」
勝利(A)	「ウォォ！」
勝利(B)	「イェーイ」
勝利(vs.クラーク)	「たまにゃいいよな、格闘ごっこもよ！」
勝利(vs.セス)	「思い知ったか、コラァ！」
勝利(vsレオナ)	「どうしたんだよ、お嬢さま？　調子出ねェか？」
フィニッシュ	「うおおおおぉぉぉぉ……！」
コンティニュー	「しーーくじったっーてぇー」

攻撃系音声	
弱攻撃	「フッ！」
強攻撃	「ヘアッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「フンアァ」
サイドステップ攻撃(強P、⬇+強K)	「ヘアッ!」
サイドステップ攻撃(強K)	「フンアァ！」
弱ダメージ	「ウッ！」
強ダメージ	「ウゥゥッ！」
投げダメージ	「オゥアッ！」
必殺ダメージ	「ウゥオオォッ！」
前方緊急回避	「オオッ[50%]／うおっとぉ？[50%]」
後方緊急回避	「オオッ」
サイドステップ	「オオッ」
受け身	「ナメんなコラァ！」
投げ外し	「ウリャ！」
さばき	「うっし！」
さばき(成功)	「おらよぉ！」
ダイナマイトヘッドバット	「ウリャアッ！」
ノーザンライトボム	「ノーザンライトボムだ！」
ガトリングアタック	「デリャアッ！」
バルカンパンチ	「おぉりゃりゃりゃりゃりゃりゃ……」
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	「ウリャァッ！」
急降下爆弾パンチ	「ハアッ！」「ばっこ〜ん！」
ラルフキック	「ラルフキーック![80%]／ぐるぐるぐるぅ![20%]」
ラルフタックル	「ヤロウがー！」
バリバリバルカンパンチ	「ファイヤァー！[50%]／ここだぁ！[25%]／バリバリだぜぇ〜〜！[25%]」「破壊力ぅ！」
馬乗りバルカンパンチ	「とっておきだぜぃ!」「もういっちょう![50%]／とっときなぁ![50%]」
ギャラクティカファントム	「ギャラクティカファントム！」「男の1発だコラァー！[50%]／とびきり痛てェぞコラァー！[50%]」
馬乗りギャラクティカファントム	「とびっきりだぜ!」「があああああっ……っっ」「だあああああーーー!」
ライジングギャラクティカ	「レインボー！」「うぉぉぉぉっ、直球勝負だー！」
SAフィニッシュ1	「うぉぉぉぉっ、直球勝負だー！」
SAフィニッシュ2	「ンダッラタァアァァァーー！」

ダイナマイトヘッドバット
近距離で⬅or➡+弱P強P同時押し
D 20 G 地投

ノーザンライトボム
近距離で⬅or➡+弱K強K同時押し
D 20 G 地投

■通常技・システム共通技

立ち弱Pは全キャラ中トップクラスの発生速度。しゃがみ弱Pも発生が早いので、高めのジャンプ攻撃のつなぎにはこれらを利用しよう。しゃがみ強Kは威力の高い下段攻撃だ。ジャンプ弱Pは発生と判定に優れ空対空に最適。ジャンプ強Pはめくりに使える。ジャンプ強Kは昇りで出せば中段として使えるほど下に判定が強い。横にリーチが長い空中吹っ飛ばし攻撃は空対空に使おう。右サイドステップ攻撃（強K）はリーチを生かし飛び道具を避けての反撃時に。

■スタイリッシュアート

【強P→強P→強P】はリーチが長く、3発目で浮かせるのでけん制兼連続技の始動に。【➡+強P→➡+強P】は中段でガード崩しに最適。【ダッシュ中に⬆+強P→弱P弱K同時押し】は低姿勢で滑り込む下段攻撃。前転部分は相手が垂直ジャンプで避けているのを確認した場合に使おう。

Stylish Art
スタイリッシュアート

- ➡+弱P（10 上）→ ➡+弱P（10 上）
  - → ⬇+弱K [01]（12 下）
  - → 強P [02]（15 上）
  - → ➡+強P [03]（15 中）
- 強P（16 上）→ 強P（12 上）→ 強P [04]（12 中）
- ➡+強P（16 中）
  - → ➡+強P [05]（13 上）
  - → ➡+強K（10 上）→ ➡+強K [06]（15 上）
- ⬅+強P（16 上）
  - → ⬅+強P（11 上）→ ⬅+強K [07]（20 中）
  - → 強P強K同時押し [08]（18 上）
  - → ⬇+強P強K同時押し [09]（12 下）
- ⬆+強P（11 上）→ ⬆+強K [10]（12 下）
- ➡+強K（11 上）
  - → ➡+強K（16 上）→ ➡+強K [11]（14 上）
  - → 強P強K同時押し [12]（14 上）
- ⬆+強K（8 上）
  - → ⬆+強K（8 上）→ ⬆+強K [13]（10 上）
  - → ⬅+強K [14]（– F）
- 強P強K同時押し（20 上）
  - → 強P強K同時押し [15]（20 中）
  - → ⬇+強P強K同時押し [16]（15 下）
  - → ⬅+強P強K同時押し [17]（– F）
- ダッシュ中に⬆+強P（15 下）→ 弱P弱K同時押し [18]（– –）

Ralf Jones

必殺 ガトリングアタック
タメ＋弱Por強P
D 5+9+10
SC G 上
必殺 バルカンパンチ
SC
＋弱Por強P
D 7×n G 上
必殺 投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカー
近距離で＋弱K
D 5
G 地投
投げスカリ
必殺 スーパーアルゼンチンバックブリーカー
近距離で＋強K
D 15×2
G 地投
投げスカリ
必殺 急降下爆弾パンチ
タメ＋弱Por強P
D ※1
G ※2
※1 5×2+15・5×2+8+20 ※2 上×2→中・上×3→中
必殺 空中急降下爆弾パンチ
空中で＋弱Por強P
D 15 G 中
必殺 ラルフキック
＋弱K
D 24
G 中
必殺 低空ラルフキック
＋弱K
D 20
SC G 下
必殺 ラルフタックル
SC
＋強K
D 5×4 G 上
必殺 ラルフバッファロー
ラルフタックルヒット中に強K
D 15
G 上
超必殺 バリバリバルカンパンチ（1本）
＋弱Por強P
D 10×2+2×6+30
G 上
超必殺 馬乗りバルカンパンチ（1本）
＋弱Kor強K
D 0+5×5+30
G 上
超必殺 ギャラクティカファントム（2本）
×2＋弱Por強P
D 80
G 不能
超必殺 馬乗りギャラクティカファントム（3本）
＋弱Kor強K
D 0+60
G 上
超必殺 ライジングギャラクティカ
馬乗りギャラクティカファントム中に＋弱Por強P（押し続けでタメ可）
D 50+10
SC G 上

Ralf Jones

■ガトリングアタック

回転しながらヒジ→裏拳→アッパーと攻撃する。発生が早く、威力も高いので、相手の短い技のスキに確定反撃技として使用するのがいいだろう。ガードされたときは反撃を受けるので注意。

■バルカンパンチ

炎のパンチを連続で繰り出す。発生は遅いものの、飛び道具判定なので相手にさばかれることはなく、さらに相手の飛び道具を相殺することも可能だ。画面端で当たったときは、ノックバックが無いため7段すべてをガードさせることができ、7段目をガードさせれば反撃を受けにくい。

■投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカー

相手をつかみ空高く放り投げる、立ち状態のみ投げられるコマンド投げ。発生は若干遅いが、相手はダウンし受け身も取れないのでダウン追撃が可能。ダウン追撃の1発目は、それまでの補正と同じものが適用される。ダウン補正が適用されるのは2発目からとなり、最高6技までダウン追撃できるのでよく覚えておこう。

■スーパーアルゼンチンバックブリーカー

相手を上に放り投げた後に地面にたたき付けるコマンド投げ。発生と同時に投げるが、立ち状態の相手しか投げることができない。

■急降下爆弾パンチ

上昇しながら頭突きを繰り出し、停止後地面に向かってパンチを放つ。強が全段ヒットしたときの威力は非常に高い。連続技の締めに使おう。

■空中急降下爆弾パンチ

空中で停止後、パンチを出しながら落下する。

■ラルフキック

回転しながらドロップキックを放つ。中段判定ではあるが、発生が遅いので反応されやすい。

■低空ラルフキック

きりもみ回転しながら足元を攻撃する。発生は遅いが、スーパーキャンセル対応技なので連続技に組み込んでいくといいだろう。

■ラルフタックル

背を向けた後に身を低くし突進する攻撃。出るまでは遅いが全身にガードポイントが発生し、突進中も存在するので当たり負けることはないが、ガードされた場合は反撃を受けてしまう。

■ラルフバッファロー

相手を頭で後ろに放り投げるラルフタックルからの派生技。立ち状態の相手しか投げられない。

■バリバリバルカンパンチ

しゃがんで斜めを指差すといった独特のポーズを決めて、ヒジ→裏拳からパンチ連打～アッパーでフィニッシュする超必殺技。威力が非常に高く、無敵時間が存在するので割り込みに最適。しかし、2段目が当たらないと相手をロックしないため、対空としては機能しにくいのが難点だ。

■馬乗りバルカンパンチ

手を掲げた後に突進し、当たったらマウントポジションで殴り倒す超必殺技。突進部分が当たると空中の相手もロックするので、連続技に使いやすい。しかし、ヒット後の状況は良くないため、ほかの超必殺技が入る状況ならそちらを使いたい。

■ギャラクティカファントム

背を向け力をタメた後にこん身の一撃をたたき込むガード不能の超必殺技。発生した瞬間から全身にガードポイントが存在するため、割り込みに使える。また、威力が非常に高く、投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカー後に出すだけでお手軽で高威力な連続技ができるぞ。

■馬乗りギャラクティカファントム

突進後に馬乗りし強烈なパンチをたたき付ける超必殺技。当たった相手は、空高く浮き長時間落ちてこない。また、受け身を取ることができないため、ダウン追い打ちを決められる。空中の相手もロックするので連続技用途にも使いやすい。後述の派生技ライジングギャラクティカと組み合わせるとゲージ効率が飛躍的に上がるので、パワーゲージが3本ある場合の連続技は、全てこれを使うのがいいだろう。ちなみに10技目に当てても追撃判定が残る技だが、補正が切れることは無い。

■ライジングギャラクティカ

力をためてアッパーを放つ馬乗りギャラクティカファントムの派生技。タメ中はパワーゲージがたまっていき、ギリギリまで引き付けて放つことで最高1本回収する。クリーンヒットさせるコツは、画面が下に落ちた瞬間か、相手の声が聞こえた瞬間にボタンを離すことだ。元々の威力が高い上に、スーパーキャンセル対応技なのも魅力だ。

Ralf Jones

Story

厳格な上官からその人物の名前を告げられた時、それが誰だったかを思い出すのに数秒ほどかかった。

「そいつは確か……」

記憶の糸を手繰りながら口を開きかけた時、隣にいた相棒が、トレードマークのサングラスを押し上げて答えた。

「例の組織にいた日系人の科学者ですね？」

重厚なマホガニーのデスクの向こうに座っていたハイデルンが、クラークの言葉に無言でうなずく。

そういえばそんな男がいたなと、心の中で相槌を打ちながらも、ラルフ・ジョーンズは大袈裟に眉をひそめてみせた。

「あの男が行方不明になったっていうんですか？」

「そうだ」

「ですが、確かあの科学者は、グルームレイクの研究機関で厳重な監視下に置かれていたはずでしょう？　まさかあそこから脱走したってんですか？」

「にわかには信じられん話だが……事実だ」

ハイデルンの手が、細かい字がびっしりと並んだ報告書を差し出してきた。

ラルフはそこに添えられていた写真だけを手に取って、肝心の報告書はそのままクラークに押しつけた。性格的にいって、こういう書類と睨めっこするのは、自分よりもクラークのほうが向いているとラルフは思う。これも適材適所というヤツだ。

ラルフと違って細かい文字の並びにも拒否反応を示すことなく、クラークは報告書に目を通しながら呟いた。

「現場に居合わせた警備の人間は全員死亡、セキュリティのたぐいもことごとく破壊した上での脱走ですか……」

「そいつはまた大胆でハデなやり口だ。とてもこんな痩せっぽちの科学者センセーにできる芸当じゃねえな」

ラルフは写真の中の白衣の男を一瞥して鼻を鳴らした。頭はいいのかもしれないが、この男の腕力では、おそらく田舎の警察の拘置所から脱獄することさえ不可能だろう。

ならば、彼はいかにしてその脱走劇を可能としたのか？

「誰かの手引き……？」

ハイデルン以上に寡黙――というより、無感動で無表情ですらあるレオナが、疑問を呈するようにぼそりともらした。

「もしくは、何者かに連れ去られたか――だな。おそらくその線が濃厚だろうが、しかしこの際、本人に脱走の意志があったかどうかなどどうでもいい」

ハイデルンが唯一残った瞳を静かに伏せる。

「……何者かが研究所へと侵入し、多数の警備員を殺害して、巻島博士をいずこかへと連れ去ったという事実こそが重要なのだ」

巻島博士――かつて世界的な秘密犯罪組織〈ネスツ〉に所属し、その第三工廠の開発主任を務めていたという天才科学者である。

「……どうせなら電気椅子送りにしちまえばよかったんですよ」

吐き捨てるようにラルフが毒づくと、ハイデルンは溜息混じりに首を振った。

「そうもいかん。博士にはネスツに関する多くの情報を提供してもらっている」

「確かに、あの時の司法取引のおかげで、世界各地に潜伏したネスツの残党を数多く逮捕できたのも事実ですが……」

「それに、巻島博士ほどの優秀な頭脳を平和利用しない手はないという考えにも一理ある。実際、博士はグルームレイクの研究所で、世界規模のエネルギー危機を回避する道を模索すべく、最先端の技術開発に従事していた」

「ネスツの残党どもにしてみりゃ、その巻島博士ってのは、自分たちを官憲に売った裏切り者ってことになりますよね。そいつらが復讐のために博士をさらってったって可能性もないじゃないでしょうが――」

「さもなければ、純粋に博士の頭脳を狙ったどこかの組織ってことも考えられますね」

「無論、その線での調査も進めさせてはいるが――さしあたって、おまえたちには別の任務をあたえる」

隻眼の指揮官は、ひきだしを開けて3通の白い封筒を取り出した。いずれも差出人の名はなく、ただその赤い封蝋の部分に、死神のそれを思わせる交差する2本の鎌と猛禽の翼を組み合わせた、どこか恐ろしげな紋章が捺されている。

それを一瞥し、ラルフは首をかしげた。

「何です……？」

「招待状だ。……キング・オブ・ファイターズの」

「KOF!?」

ラルフは思わず頓狂な声をあげた。いつも冷静なクラークも少しく驚いていたようで、サングラスの下の眉間にシワを寄せている。

「いったいどこのどいつがまたあんなもんを開催しようってんです？」

「それも含め、今回の事件との関連性を調査するのがおまえたちの任務だ。……アックス小隊のほうから、とある組織がこの大会の背後で動いているらしいとの情報も入ってきている」

「なるほど、毎度毎度の潜入調査……ってワケですね」

握り締めた拳を打ち鳴らし、ラルフは不敵に笑った。

もともとラルフは、足を使ってあれこれ調査するよりこういう任務のほうが性に合っている。あたえられた任務に不満はないどころか、むしろ大歓迎だった。

「……ほかに質問は？」

「いいえ！」

満面の笑みを隠そうともせず、ラルフは最敬礼した。

「――ラルフ・ジョーンズ、クラーク・スティル、レオナ・ハイデルン、以上3名、これより特別潜入調査の任に就きます！」

あたえられた任務を大声で復唱したラルフは、戦友たちと共に、適材適所という言葉の意味をよく理解している上官の部屋をあとにした。

「よっしゃ！　退屈なデスクワークともこれでオサラバだぜ！」

「デスクの上に両脚を乗っけて昼寝するのが大佐のデスクワークですか？　うらやましいもんですねえ」

足早に歩きながら、クラークは資料に目を通すのに余念がない。今の皮肉もほとんど条件反射のようなものだろう。

一方、レオナは相変わらず何を考えているのか判らないような表情をしている。笑えばそれなりに可愛いのに、なかなかそれを拝ませてくれない。

しかし、この三人が組めばどんなに困難な任務でも遂行できるということを、ラルフは知っている。これまでの戦果がそれを証明していた。

数々の武功を打ち立ててきた拳を握り締め、ラルフは豪快に笑った。

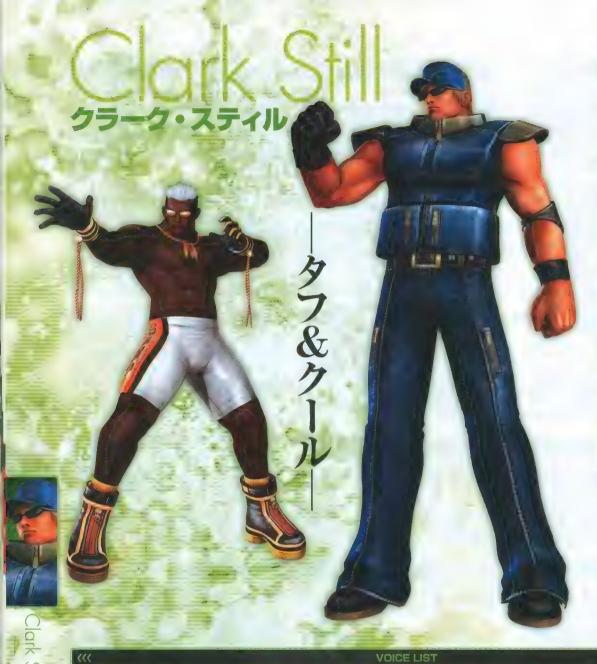
「さーて……今度も派手にやらかすとするか！」

Clark Still

クラーク・スティル

—タフ&クール—

NORMAL COLOR

A
B
C
D
ANOTHER COLOR

A
B
C
D
Profile

誕生日	5月7日
身長	187cm
体重	105kg
血液型	A
出身地	アメリカ
格闘スタイル	マーシャルアーツ+ハイデルン流暗殺術
趣味	ガンコレクション
大切なもの	サングラス
好きなもの	オートミール
嫌いなもの	ナメクジ
得意なもの	レスリング

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「こいつぁやりそうだな」
登場（vs.溝口）	「ずいぶんと吠えたもんだが……おたくのいう喧嘩ってのは、ひょっとして口喧嘩のことかい?」
登場（vs.マリー）	「サブミッションの使い手か……こいつは楽しめそうだ」
登場（vs.K'、マキシマ、クーラ）	「ウィップは元気でやってるのか?」
登場（vs.ラルフ）	「オレが部下だからって手加減は無用ですよ」
登場（vs.セス）	「おたくも任務か?　宮仕えはつらいな」
登場（vs.レオナ）	「気楽に行こうぜ、気楽に」「　　ホントに判ってるのか?」
登場（vs.フィオ）	「は？」
[illegible]	「ヘイ！　カモン！」
勝利（A）	「おたくしぶいねえ」
勝利（B）	「任務完了！！」
勝利（K'、マキシマ、クーラ）	「元気でいるならそれでいい。それが判っただけでもよしとするさ。……今回はな」
勝利（vs.ラルフ）	「やれやれ……」
フィニッシュ	「ウワアアァァァァ　・！」
コンティニュー	「ちっ！　甘くみてたぜ……」

攻撃系音声	
[illegible]	「フン　」
[illegible]	「テヤァッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「ッヤッ！」
サイドステップ攻撃（強P、⬇+強K）	「テヤァッ　」
サイドステップ攻撃（強K）	「ッヤッ！」
弱ダメージ	「ウンッ！」
強ダメージ	「ンンッ！」
投げダメージ	「ウワッ！」
必殺ダメージ	「グッ！」
[illegible]	「ハッ！」
サイドステップ	「ハッ！」
受け身	「フヌッ！」
投げ外し	「スィヤッ！[50%]　ぬるぃねぇ[50%]」
さばき	「ヘ～イ」
さばき（成功）	「甘いな」
投げっぱなしジャーマン	「デヤァッ！」
フィッシャーマンバスター	「ウオリャッ！」
ガトリングアタック・ファースト	「歯ぁくいしばりなっ！」
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	「トリャーー！」
マウントタックル	「今だっ！」「覚悟はいいかい?」

クラークリフト	「ウォラァーー！」
ローリングクレイドル	「テアッ！」「イョアァァァ！」
スリーパーリフト（D.D.T）	「決まりだ[50%]／そらよ！[50%]」
フランケンシュタイナー	「フン！」「ヘーイ！」
ナパームストレッチ	「ナパームストレッチ！」
シャイニングウィザード	「トリャーー!」「油断したね[50%]／しゃがんだね[50%]」
フラッシングエルボー	「ウリャッ![50%]／おまけだぁ![50%]」
プルアウト・B	「立ちなぁ」
スピニングパワーボム	「決めるぜ!」「こいつで……」「くたばりなーーーー[70%]／スリーーカウントだ![30%]」
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	「トリャーー！」「デスバレーーボム！」
ランニングスリー	「ランニングスリーー!」「トリャー!」「フィニーーッシュ!」
MAX版 ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	「クラークスパーク」
SA12	「浮いたね！」
SA13	「跳ねな！」
SAフィニッシュ1	「ヘイヘイヘイ![25%]／ドォラアァァーーーー![75%]」
SAフィニッシュ2	「みじめだねえ[30%]／悪いな[30%]／がんばるねぇ[40%]」

Clark Still

■通常技・システム共通技

空中戦があまり得意でないクラーク。頼りになるのは空中吹っ飛ばし攻撃だ。垂直や前ジャンプから最速で出してけん制しよう。姿勢の低い相手にはジャンプ弱Kで対応しよう。地上戦だと、中間距離のけん制にはしゃがみ強P。リーチが長く、キャンセル可能だ。また、立ち弱Pは攻撃発生が早く始動技になる。注目したいのが、右サイドステップ攻撃(強K)と左サイドステップ攻撃(⬇＋強K)。どちらもリーチがあってキャンセル可能。特に、前者はきりもみで吹き飛ばすので追撃しやすい。

■スタイリッシュアート

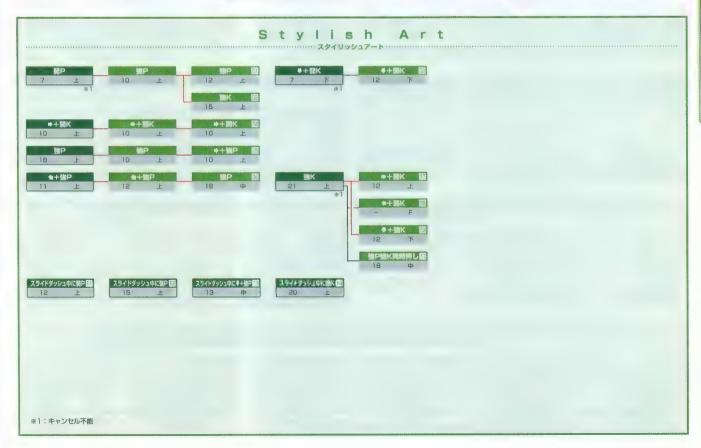
連続技の始動には【弱P→強P→強P】のスタイリッシュアートを使おう。一部、しゃがみ姿勢の低い相手には当たらないので、【⬉+強P→⬉+強P→強P】で対応。ガードを崩すなら【強K→⬇+強K】と【強K→強P強K同時押し】だ。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P 7 上 ※1 → 強P 10 上 → 強P 12 上 [01]
  - → 強K 15 上 [02]
- ⬇+弱K 7 下 ※1 → ⬇+強K 12 下 [03]
- ➡+弱K 10 上 → ➡+強K 10 上 → ➡+強K 10 上 [04]
- 強P 18 上 → 強P 10 上 → ➡+強P 10 上 [05]
- ⬉+強P 11 上 → ⬉+強P 12 上 → 強P 18 中 [06]
- 強K 21 上 ※1 → ➡+強K 12 上 [07]
  - → ⬅+弱K − F [08]
  - → ⬇+強K 12 下 [09]
  - → 強P強K同時押し 18 中 [10]
- スライドダッシュ中に弱P 12 上 [11]
- スライドダッシュ中に強P 15 上 [12]
- スライドダッシュ中に⬇+強P 13 中 [13]
- スライドダッシュ中に強K 20 上 [14]

※1：キャンセル不能

Clark Still

■スライドダッシュ
身を屈めた状態でダッシュする、姿勢の低い移動技。地を這う飛び道具は無理だが、ジヴァートマの裁炎でさえスリ抜けることが可能。

■ガトリングアタック・ファースト
踏み込んで繰り出す裏拳。一部のしゃがみ姿勢の低い相手には当たらないので注意しよう。

■ガトリングアタック・セカンド
ガトリングアタック・ファーストからの派生技で、裏拳→アッパー攻撃。弱は前進距離が短くスキが小さい。強は前進距離が長く、スキが大きい。どちらも発生の早い技で反撃される。

■ガトリングアタック・セカンドフェイク
その名の通り、攻撃しないフェイント技。

■投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカー
担いだ相手を上方に放り投げる技。その後の追撃も合わせると威力が高め。投げは発生した瞬間に相手をつかむ。一番の難点は、立ち状態or立ちのけぞりの相手しか決まらないところだ。

■スーパーアルゼンチンバックブリーカー
相手を頭上に放り投げて受け止め、地面にたたき付ける。こちらはダウン追い打ちで、フラッシングエルボー→プルアウト・B→ネックブリーカーと決まる。しゃがみ状態の相手には決まらない。

■マウントタックル
前進しながらのタックル攻撃。この技自体にダメージは無い。成立時はマウントタックルに移行し、後述する四つの派生技を出すことが可能。

■クラークリフト
マウントタックルの派生技の一つ。相手を抱え上げて、後ろ方向に放り投げる。その後、定番であるフラッシングエルボー→プルアウト・B→ネックブリーカーの追撃が決まる。
なお、派生技はいずれも投げ抜け可能。かつ、複合入力が可能なため決まる機会が少ない。

■プルアウト・A
マウントタックルの派生技で相手を引き起こす。

■ローリングクレイドル
マウントタックルの派生技の一つ。相手を抱えながら回転してダメージを与える投げ技。定番の追撃が決まり、総合ダメージで一番高くなる。

■スリーパーリフト(D.D.T)
マウントタックルの派生技の一つ。首をロックしたまま、後方に投げる。定番の追撃が決まる。

■シャイニングウィザード
相手の顔面に膝蹴りを繰り出す投げ技。一定距離をダッシュし、その間にしゃがみ状態の相手がいた場合に成立。弱よりも強が前進距離が長い。

■フランケンシュタイナー
相手の頭部を両足で挟み、反動を利用して地面にたたき付ける投げ技。しゃがみは投げられない。空振りモーションがやや独特で、後方に倒れ込むため反撃を受けない場合がある。

■ナパームストレッチ
空中の相手をつかんでたたき付ける空中投げ。無敵が無いので、対空より連続技用。

■フラッシングエルボー
ダウンしている相手にエルボーをたたき込む技。

■プルアウト・B
ダウン中の相手を引き起こす技。ダウン中の相手の頭部側でのみ可能。

■ネックブリーカー
抱え上げた相手を垂直にたたき落す投げ技。

■スピニングパワーボム
斜め上に飛び上がって相手を肩に担ぎ、回転しながらパワーボムを決める空中投げ。無敵が無いので、主に連続技用として使っていこう。

■ウルトラアルゼンチンバックブリーカー
相手を頭上に3回放り投げ、最後にデスバレーボムを決める投げ技。発生の瞬間に投げ判定が出現。しゃがみ状態の相手を投げられない。

■ランニングスリー
高速でダッシュして相手をつかむ投げ技。成立後は、左右にダッシュして地面にたたき付ける。密着状態で出しても投げの発生は遅め。ただ、出始めから長い無敵時間があるので、相手の飛び道具に合わせるといい。しゃがみ状態の相手には不能。

■MAX版 ウルトラアルゼンチンバックブリーカー
相手を頭上に3回放り投げ、最後に空中の相手に飛び掛かって地面にたたき付ける豪快な投げ技。発生の瞬間に投げ判定が出現。ウルトラアルゼンチンバックブリーカーとの一番の違いは、立ちorしゃがみのどちらでも投げが成立するところ。

Story

その男は、約束の時間より30分遅れてやってきた。
正確には、約束の時間より30分早くやってきて、待ち合わせ場所に指定された駐車場の周囲をクルマに乗ったまま何週か流したあと、一度どこかへと姿を消し、それから1時間後にふたたびやってきたのである。
まるで、そこに何か厄介なものがないかどうか確かめるかのように——。
「やれやれ……」
駐車場の片隅に停めたランドローバーの車内で待機していたクラーク・スティルは、ゆっくりと隣にすべり込んできたボルボをドアミラー越しに見つめて苦笑した。
「ずいぶんとまあ用心深いもんだな」
クラークが開け放ったままの窓からそう声をかけると、静かに停車したボルボのパワーウィンドウが開き、中から奇抜な髪型の男が顔を覗かせた。
「前の大会の時に、ここで待ち伏せを食らったことがあってね」
男はサングラスをはずして自嘲気味に答えた。
「俺が恩人の仇だとさ。……ま、覚えがないわけじゃないのは確かだが」
そういって、男はモヒカンスタイルの髪を櫛で整えた。
そういう特殊な髪型を好む男のセンスがクラークには今ひとつ理解しがたかったが、彼が自分の今の髪型をいたく気に入っているということだけはよく判る。ドアミラーを覗き込む男の表情はいたって真剣だった。
クラークはうんざりしたように小さく溜息をつき、窓から右手を出して催促した。
「そういうことはお出かけ前にすませておいてもらいたいね。——こっちはまだ任務の途中なんだが、おたくは違うのかい？」
「おっと……肝心な用件を忘れるところだったな」
モヒカン頭の男——セスは、グローブボックスを開けて1通の大きな封筒を取り出し、クラークに手渡した。
「ふん……？」
封筒を開けると、中には粒子の粗いモノクロの写真が数枚入っていた。といっても、モノクロカメラで撮影された写真ではなく、おそらく、長時間録画用の監視カメラの映像をプリントアウトしたものだろう。
「グルームレイクの町はずれにあるガススタンドの、防犯カメラに残っていた映像だ。可能なかぎり拡大してある」
写真を見て押し黙ってしまったクラークに、セスが説明する。
「日付は？」
「例の博士が拉致されてから2日後になっている」
「2日、か……」
クラークはあらためてその写真に見入った。
これといってどうということのない、ごくありふれた風景だった。
田舎の町の小さなガソリンスタンドに、古ぼけたバンが一台、給油のために立ち寄った——ふつうの人間が見れば、この写真からそれ以上の情報を読み取ることはできないだろう。
だが、クラークは知っていた。
バンの運転席から身を乗り出してスタンドの店員とやり取りをしている、ダークブラウンの髪の少女のことを。
クラークの表情をうかがっていたセスが、したり顔でうなずいた。
「どうやら間違いないらしいな」
「ああ……よくこんな映像を見つけてきたもんだな」
「フットワークの必要なこういう地道な仕事を、おまえさんたちがハナから放棄してるからさ。だから俺のところにお鉢が回ってくる」
「そいつは誤解だ。地道な仕事を嫌っているのは俺たちじゃなく、俺の上官さ。……まあ、あの人に目立たないように立ち回れなんて、そもそも無理なハナシだろうがね」
「違いない」
セスは肩を揺らしてひとしきり笑ったあと、表情を引き締めて続けた。
「……応対した店員の話によると、バンのハンドルを握っていたのがその子で、助手席にはサングラスをかけた若い男がふんぞり返っていたそうだ。そのほかに髪の長い女の子と、プロレスラーよりもガタイのいい大男が後ろのほうに乗っていたらしい」
「だったら疑いの余地はないな。あいつらも隠密行動は苦手な口か。……だが、なぜこの4人がグルームレイクに？」
「そこまでは俺も知らんよ。——ひょっとすると、巻島博士をさらっていったのもこいつらの仕業なんじゃないのか？」
「いや、あの徹底したやり口は別人だろう。こいつらならもう少しスマートにやってのけるだろうし、仕事をすませた後で現場の近くを2日もうろついていたりしない」
「さっさと姿をくらましてるはず、か……」
「ああ。……だが、いずれにしてもそのへんを判断するのは俺の仕事じゃない。判断はコマンダーに任せるさ」
写真を封筒に戻して懐にしまい込み、クラークは溜息をついた。
「——ところで、おたくのところにも届いたかい？」
「何が届いたって？」
「楽しいパーティーへの招待状さ」
「ああ、あれか」
目を細めたセスの口もとに、笑みを意味するしわが刻まれている。
クラークは続けて尋ねた。
「出るのかい？」
「もちろんそのつもりだ。……そっちの件と関連があるのかどうか判らんが、今度の大会も、〈アデス〉絡みじゃないかと俺は踏んでるんでね」
「ウチのほうの情報部でも、そんなような動きはつかんでるようだが」
「そうか。だったらまず間違いなさそうだな」
セスはずっとアイドリング状態にあったボルボのサイドブレーキを上げた。
「——当然あんたらも出場するんだろう？　もしトーナメントでぶつかるようなことがあったら、せいぜいお手柔らかに頼むよ」
「そのご期待には添えないかもしれんな。俺もそうだが、ウチの小隊はみんな揃って手加減てヤツが苦手なんでね」
「そいつは残念だ」
おどけたように軽く敬礼して、セスは去っていった。
セスが去ったあと、今の密会に監視者がいなかったことを確認してから、クラークもまたランドローバーをスタートさせた。
夜の街をクルーズしながら、セスから受け取った写真について思いをめぐらせる。
「ウィップやK'たちも、例の博士を追ってる——ってことか」
クラークたちが出場を命じられたキング・オブ・ファイターズと巻島博士の失踪、そしてその現場近くに姿を見せたK'たち——。
それらがどこでどうつながるのか、あるいは無関係なのか。
「……ま、詳しいことは本人たちに聞いてみれば判ることか……」
郊外にある基地に向かって、クラークはランドローバーをさらに加速させていった。

Clark Still

Chae Lim
チェ・リム

―テコンドーの清風―

Profile

誕生日	5月5日
身長	170cm
体重	60kg
血液型	O
出身地	韓国
格闘スタイル	テコンドー
趣味	東大門市場の屋台チェック
大切なもの	キム師匠からもらった試合用のグローブ
好きなもの	テディベア
嫌いなもの	嘘をつく人
得意なもの	洋服作り(自分の服は自分で作っている)

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「行きます!」
登場(vs.テリー)	「あなたのことは先生からよく聞かされていますよ」
登場(vs.ユリ)	「そこのあなた! わたしといっしょにテコンドーを学んでみませんか?」
登場(vs.キム)	「よろしくお願いします!」
登場(vs.ワイルドウルフ)	「あなたのことはドンやジェイからよく聞いていますよ」
登場(vs.悪人※)	「悪は……許しません!」
挑発	「さあ、来なさい!」
勝利(A)	「ハッ!」
勝利(B)	「なかなかのお手前」
勝利(vs.アルバ)	「あなたなら……まっとうな道を歩めるはずだ」
勝利(vs.ワイルドウルフ)	「さすがです。話に聞いていた以上だ」
フィニッシュ	「し、ししょおおおお……!」
コンティニュー	「クッ……」「油断した!」

※:悪人指定のキャラはアッシュ、シャオロン、魔、ナガセ、ビリー、リアン、デューク、ジヴァートマ、ニノンの9人

攻撃系音声	
弱攻撃	「フゥン!」
強攻撃	「ファアッ!」
吹っ飛ばし攻撃	「ノアァッ!」
サイドステップ攻撃	「ファアッ!」
弱ダメージ	「ウゥッ!」
強ダメージ	「ウハッァ!」
投げダメージ	「ウグォッ!」
必殺ダメージ	「ウアァッ!」
前方緊急回避	「フゥン!」
サイドステップ	「フゥン!」
受け身	「まだやれる!」
投げ外し	「ツアアッ!」
さばき	「ハ!」
さばき(成功)	「ここだ![50%]/今だ![50%]」
首極め落とし	「スキあり!」
ネリチャギ	「ネリチャギ!」
飛燕斬	「ひえんざん!」
半月斬	「はんげつざん!」
覇気脚	「はききゃく!」
ダブルデチャギ	「ダブルデチャギ!」
飛翔脚	「ひしょうきゃく!」
空砂塵	「ツアアッ!」

鳳凰脚	「ほうおう……」「きゃく!」「アァァァアア」「タッタッタッタッタッタッ……」「アチャァーー!」
鳳凰飛天脚	「見切った![70%]/そこだっ![30%]」
鳳凰背水連舞脚	「見えてますよ![30%]/さあ、来なさい![70%]」
鳳凰背水連舞脚(成功)	「タッ!」「チェヤッ!」「ハイヤ!」
鳳翼天翔脚	「ほうよく……」「てんしょーーきゃく!」
零距離鳳凰脚	「ゼロきょりほうおうきゃく!」
SAフィニッシュ1	「どうだ!」
SAフィニッシュ2	「よし!」

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
立ち	D 5 G 上	D 6 G 上	D 14 G 上 C	D 18 G 上
しゃがみ	D 5 G 上 C	D 6 G 下 C	D 14 G 上	D 18 G 下
ジャンプ	D 5 G 中 C	D 7 G 中 C	D 10 G 中 C	D 16 G 中 C

技	D	G	C
地上吹っ飛ばし攻撃	20	上	C
空中吹っ飛ばし攻撃	20	上	C
ガードキャンセル攻撃	5	上	
左サイドステップ攻撃（強P）	15	上	C
左サイドステップ攻撃（強K）	15	上	C
左サイドステップ攻撃（↓+強K）	15	下	C
右サイドステップ攻撃（強P）	15	上	C
右サイドステップ攻撃（強K）	15	上	C
右サイドステップ攻撃（↓+強K）	15	下	C
首極め落とし（近距離で←or→＋弱P強P同時押し）	20	地投	
殺脚投げ（近距離で←or→＋弱K強K同時押し）	20	地投	

■通常技・システム共通技

立ち弱Pと立ち弱Kはスタイリッシュアートの始動技。前者は発生が早く、後者はリーチが長いので状況に応じて使い分けよう。ジャンプ弱Pやジャンプ強Kは、下方向に判定が強く小or中ジャンプ直後に出せば中段に。横方向に判定が強いジャンプ強P、空中吹っ飛ばし攻撃は空対空で使う。吹っ飛ばし攻撃は、リーチが短いが出始めのひざの部分にガードポイントがある。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P→↓＋強P】は、ガードされても五分。立ち弱K始動の【弱K→強K→↘＋強K】は、ガードされても有利な上、ヒットすれば浮かし効果がある。【↘＋弱K→弱K】は2発共に下段。リーチが長いので、ガード崩しで使おう。片翼の陣中に弱Pと強Pは中段、強Kは下段なので中下段の二択に。なお、片翼の陣中に弱Kと強P以外は、攻撃後構えを解除するので注意。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P (5 上) ※1 → 弱P (8 上) → ↓+強P (8 上) → ↘+強P (10×2 上) → 強P (10 中) [01]
- 弱K (6 上) ※1 → 強K (7 上) → ↘+強K (6 下) ※1 → 強K (10 中) [02]
  - 弱K → 弱K (6 上) → →+弱K (10 上) ※1 → 強P強K同時押し [5] (– –) ※2
- ←+弱K (8 下) → ↓+弱K (4 下) → ↓+強K (8 下) [03]
  - ←+弱K → 強P (12+8 下→上) [04]
- ↘+弱K (6 下) → 弱K (6 下) → 強K (10 上) [05]
  - 弱K → ←+強K (15 中) → 強P強K同時押し [06] (– –) ※2
- →+強P (6 上) → 強P (7 上) → 強P (7 上) → 強K (10 上) [07] ※1
  - →+強P → ↘+強P (10 上) → 強K (10 上) [08]
- ←+強P (12 上) → ←+強P (10 中) [09]
- 強K (18 上) ※1 → 強K (10 上) → 強K (10 上) [10]
  - 強K (10 上) → →+強K (10 上)
  - 強K (10 上) → ↓+強K (6 下) [12]
  - 強K (10 上) → 強P強K同時押し [16][17] (–) ※2
  - 強K (18 上) → ↘+強P (10 上) → 強P強K同時押し [16][17]
- →→+強K (16 上) ※1 → 強K (6×2 上) → 強P (14 中) [13] ※1
  - 強K (6×2 上) → ↘+強P (10 上) → 強P強K同時押し [14] (– –) ※2
  - →→+強K → 強P強K同時押し [19] (– –) ※2
- →+強K (6 上) → →+強K (6 上) [18] ※3
- 背水の陣中に↓ [20] (– –)
- 背水の陣中に弱P [21] (– 挑発)
- 背水の陣中に弱K [22] (12 下) ※4
- 背水の陣中に強P [23] (16 上) ※4
- 背水の陣中に強K [24] (16 上) ※4
- 背水の陣中に→+強K [25] (24 上) → 強P強K同時押し (– –) ※2
- 片翼の陣中に→ [26] (– –)
- 片翼の陣中に← [27] (– –)
- 片翼の陣中に弱P [28] (16 中) ※4
- 片翼の陣中に弱K (20 上)
- 片翼の陣中に強P (16 中)
- 片翼の陣中に強K (10 下) ※1 ※4 → 強K (10 中) ※4
- 片翼の陣中に弱P強K押しっぱなし (– –)
- 片翼の陣中に↓+弱P強K押しっぱなし (– –)

※1：キャンセル不能　※2：片翼の陣へ移行　※3：以降→＋強Kでループ。途中強P強K同時押しで片翼の陣へ移行　※4：構え解除

Chae Lim

流星落
←→+弱Kor強K・弱Kor強K
C D 6+10 G 下→中
ネリチャギ
→+弱K
C D 16 G 中
片翼の陣
背水の陣中に弱K強K同時押し
D ー G ー
※覇気脚中に強P強K同時押しでも出せる
必殺 飛燕斬
↓タメ↑+弱Kor強K
D 14・16 SC G 上
必殺 半月斬
↓↙←+弱Kor強K
D 3+15・5+15 SC G 上
必殺 空砂塵
↓↓↗+弱Kor強K（空中可） 飛翔脚中に↓↓↗+弱Kor強K
D 8+10 SC G 上
必殺 天昇斬
空砂塵中に↓+強K／ダブルデチャギ中に↓+強K
D 10 G 中
必殺 覇気脚
↓↓+弱Kor強K
D 15・25 G 下
必殺 ダブルデチャギ
弱覇気脚中に→↓↘+弱Kor強K
D 5+10 SC G 上
必殺 飛翔脚
空中で↓+弱Kor強K
D 5×4 SC G 上
必殺 背水の陣→背水の陣 解除
↓↙←+弱Por強P（※）→背水の陣中に↓↙←+弱P
D 20 G 上
構え解除
※片翼の陣中に弱K強K同時押し、鳳凰飛天脚中に↓↙←+弱Por強Pでも出せる。また、掲載値は片翼の陣中に弱K強K同時押し以外のもの
超必殺 鳳凰脚（1本）
↓↘→↙←↘→+弱Kor強K（空中可）／覇気脚中に↓↘→↙←↘→+弱Kor強K
D 0+5×9 G 上
超必殺 鳳凰飛天脚（1本）
↓↘→×2+弱Kor強K
D 25+35 G 上→中
超必殺 鳳翼天翔脚（2本）
↓↘→×2+弱Por強P
D 20+15×2+20 G 中→上×3
超必殺 鳳凰背水連舞脚（2本）
背水の陣中に↓↘→↙←↘→+弱Por強P
D 10+30+40 G 当
超必殺 零距離鳳凰脚（3本）
近距離で↓↘→↙←↘→+弱P弱K強P強K同時押し
D 5×7+20+35 G 地投

Chae Lim

■流星脚

下段のスライディングの後、追加入力で中段のかかと落としを繰り出す。1段目のリーチが長く姿勢が低い。ヒット時は、相手を浮かせられるため奇襲に最適。また、連続技にも使いやすい。2段目はガードされても有利。ヒットすればダウンを奪えるが、受け身可能な点に気を付けよう。

■ネリチャギ

中段のかかと落とし。ヒットすればダウンを奪えるが、相手は受け身が可能。受け身を取られても反撃を受けない覇気脚などに連係して使おう。

■片翼の陣

特定の技から移行できる、片足を上げる構え。構え中は専用のスタイリッシュアートがあり、弱K強K同時押しで背水の陣へ移行可能。移行中は打撃に対して無敵で、構え中は上げている足にガードポイントがあり、ガード時は反撃技を出す。反撃技は相手を浮かせられる上、ガード時は有利。

■[illegible]斬

弱は低く、強は高く宙返りをして蹴りを放つ。発生は早いが、無敵は無いため割り込みには不向き。早めの対空として使うか、反撃で使おう。なお、下りまでスーパーキャンセル可能だ。

■半月斬

弱は開幕の距離程度、強はさらに移動しながら踵落としを繰り出す。硬直が大きいためガードや空振りをすると反撃を受けるが、スーパーキャンセル可能なので、連続技で使いやすい。

■空砂塵

跳び上がりつつ回転蹴りを放つ必殺技。無敵時間が無いため対空には不向きだが、空中での使用やスーパーキャンセルが可能な上、ヒットした相手を高く浮かせられるため、連続技で重宝する。

■天昇斬

空砂塵とダブルデチャギの追加技で、浮かせた相手をたたき落とす。相手は受け身が取れずにダウンするので、起き攻めを仕掛けられる。ただし、空振りすると硬直が大きいので確実に当てよう。

■覇気脚

地面をたたき付ける下段のローキック。弱は、発生が早く連続技に組み込みやすい。強は発生が遅いが、確実にダウンを奪える。スーパーキャンセル不能だが、鳳凰脚は追加技として出せる。

■ダブルデチャギ

弱覇気脚の追加技。見た目は空砂塵と同じだが、しゃがみ状態の相手にヒットしない点に注意。

■[illegible]

空中から踏み付けながら落下する。弱は角度が鋭く、発生が早い。強はその逆。着地するまで攻撃判定が出続けるが、足元にガードさせても不利。着地前なら空中空砂塵に派生でき、着地後の硬直途中から(超)必殺技でキャンセル可能だ。

■背水の陣→背水の陣 解除

相手に背を向ける構え。弱版は振り向き中に対打撃無敵があり、強版は無敵は無いが回し蹴り後構えに移行。構え中はパワーゲージが増加。通常技は出せないが必殺技は出せる。また、専用のスタイリッシュアートがあるほか、同コマンドで解除、弱K強K同時押しで片翼の陣へ移行が可能。

■鳳凰脚

突進した後、無数の打撃を決める超必殺技。パワーゲージ1本消費で使用可能なロック技な上、空中でも使用できるため連続技の締めに最適だ。

■鳳凰飛天脚

パワーゲージ1本消費の超必殺技で、蹴り上げで相手を浮かせた後、中段のかかと落としを放つ。出始めに無敵があるため、対空や割り込みで使える。なお、2段目発生前なら背水の陣でキャンセルできるので、さまざまな追撃が可能だ。

■鳳翼天翔脚

中段のかかと落としの後、宙返りをしながら蹴り上げるパワーゲージ2本消費の超必殺技。1段目は中段だが、暗転を見てからガードが間に合うためガード崩しには適さない。また、無敵も無いので、連続技や反撃の使用がメインとなる。

■[illegible]

背水の陣中のみ使用可能な当て身技。飛び道具以外の打撃をすべて当て身可能で、当て身成功時は確実にヒットする。なお、コマンド完成と同時にパワーゲージを2本消費する点に気を付けよう。

■[illegible]

立ち状態の相手にのみ決まるコマンド投げ。暗転後逃げられない上、投げ間合いが広い。パワーゲージを3本消費するので確実に決めよう。

Story

いつも以上に厳しい稽古を終えて、熱いシャワーで汗を流しても、頭の片隅にかかったもやもやは晴れなかった。
「どうしたの、リム？　何だか暗い顔しちゃってさ？」
先に着替えをすませていたアリスが、釈然としない表情をしているリムに気づいたのか、首をかしげて尋ねてきた。
「別に、何でもない——けど」
生返事を返して、濡れ髪に巻いていたタオルをほどく。
「らしくもなく緊張してるんじゃない？」
そう口をはさんできたのは、親友のソンミだった。
よくいえば凛々しく中性的な——悪くいえば男っぽいところのある——リムや、いつまでも子供っぽいアリスと違って、ソンミは落ち着きのある美しい大人の女性だった。実際にリムよりも少し年上で、そのせいか、ときどきこうしてリムをからかうようなことをいったりもする。
しかし、リムはソンミの軽口に応じることなく、黙々と着替えを続けた。
アリスは怪訝そうな表情でソンミに尋ねた。
「——ねえ、ソンミさん、リムが緊張してるってどういうことです？」
「ほら、もうすぐ例の大会でしょ？　前回はキム先生の代理ってことで出場だったけど、今回はリムが名指しで招待されたわけじゃない？　それで気負っちゃってるんじゃないの？」
「え〜？　そうなの、リム？」
アリスが話を振ってきたが、リムは押し黙ったまま答えなかった。
「わたしだったら大喜びで出場しちゃうけどなあ。……だってアレでしょ？　テリーさん！　テリーさんに会えるんでしょ？」
アリスはテリー・ボガードの大ファンらしい。前回の大会のときも、リムにテリーのサインをもらってきてくれと無理な注文をつけていた。
その能天気さが無性に腹立たしく思えて、リムはつい声を荒げてしまった。
「キング・オブ・ファイターズは、そんなお気楽なものじゃない！」
「……！」
アリスはびくっと肩を震わせて口もとを押さえた。
「観光旅行に行くんじゃない、闘いにいくのよ、わたしは！　テリーさんとだって、試合で当たれば全力で闘わなきゃならない！　そんな……そんな軽い気持ちで出られるものじゃないんだ、あの大会は！」
「ご、ごめん……」
さっきまでのはしゃぎぶりが嘘のように、アリスは今にも泣きそうな顔をしてうつむいた。
少しいいすぎたかもしれないと、リムの心に苦い後悔の念がにじんできたが、そう声に出して叫ばずにはいられなかったのも事実だった。
「本当にらしくないわね、リム」
我関せずといいたげにコンパクトを片手にルージュを引いていたソンミが、溜息混じりに立ち上がった。
「……確かに出場したことのないわたしたちには、あの大会がどんなものなのか判らないけど、今からそんなに入れ込んでどうするの？　もう少し肩の力を抜いたら？　初出場ってわけでもないんだし……」
「初めてじゃないからよ……」
リムは簡素なベンチに腰を降ろし、両手で顔を覆った。
前回は、ただもう夢中だった。
余計なことは考えずに夢中で戦っていればよかった。
だが、あの大会がどんなものか、あそこに集まってくるのがどんな格闘家たちなのか、リムはもうそれを知ってしまっている。前と同じような気持ちでいられるはずがなかった。
リムは自分のてのひらを見つめ、かすかに震える声でもらした。
「わたしが無様な戦いをすれば、師匠の名前に泥を塗ることになる……わたしには、ただそれが怖くて——」
「呆れた……あなたそんなことで悩んでるわけ？」
「そ、そんなことっていい方は——」
ふたたびカッとなって立ち上がったリムの視界に、突然、赤いハイヒールが飛び込んできた。
「！」
それがソンミの蹴り足だと認識するより先に、リムの身体は勝手に動いていた。
上半身を沈めてその一撃をかわしながら、低い位置からすり上がるような後ろ回し蹴りを放つ。完全に身体に染みついた、無駄のない動きだった。
「……もう少し自分に自信を持ったら？」
蹴りをリムにかわされてバランスを崩したソンミは、そういって苦笑した。
一方のリムの蹴り足は、ソンミの顔のすぐ横でぴたりと止まっていた。
「よしてよ、ソンミ……」
ゆっくりとその足を降ろし、リムはほっと安堵の吐息をもらした。
「うまく寸止めできたからよかったようなものの——」
「だから、それがあなたの実力ってことでしょ？」
わずかに乱れた髪を整え、ソンミはうなずいた。
「予想外の不意討ちをくらっても、今みたいに咄嗟にそれをかわして反撃に移れて、しかも相手のことを考えて手加減までできる……ほとんど一瞬のうちにそれだけのことができるあなたが、どうしてそこまで悩むのかわたしには判らないわ」
「それは……」
「確かにあなたが闘う相手はわたしなんかよりよっぽど手強い格闘家たちばかりでしょうし、今のあなたくらいの芸当はふつうにできるんだと思うけど、だからって、あなたがそこまで気負うことないじゃない」
「そ、そうかな……？」
「今の自分の力を信じてすべてを出しきって、それで玉砕するなら、それはそれでいいと思うけどね、わたしは。——第一、あなたがどんなに派手な負け方をしたって、別に先生の名前に傷なんかついたりしないわよ」
それはただの思い上がりだとソンミは笑った。
「あなたいつからウチの道場の看板を背負えるほどに強く偉くなったの？　あなたが負けても傷つくのはあなたのプライドだけでしょ。安いものだわ」
「…………」
「それよりあなた、いつまでもそんなカッコしてていいの？　風邪ひくわよ？」
「あ」
ソンミのその言葉で、リムはようやく自分が下着姿のままでいることを思い出した。
「東大門（トンデムン）で何かおごってあげるから、早く着替えなさい」
そういって、ソンミはアリスといっしょにひと足先に更衣室を出ていった。
「……ありがとう」
ソンミの言葉ですべてが吹っ切れたわけではない。
しかし、煮え切らない自分の背中を押してくれたことだけは確かだった。
着替えをすませたリムは、鏡に向かって自分の頬を軽くたたいて気合を入れ直すと、親友たちのあとを追いかけた。

Chae Lim

Mai Shiranui

不知火 舞

―魅惑の女忍者―

NORMAL COLOR

A
B
C
D
ANOTHER COLOR

A
B
C
D
Profile

誕生日	1月1日
身長	165cm
体重	50kg
血液型	B
出身地	日本
格闘スタイル	不知火流忍術
趣味	料理
大切なもの	おばあちゃんの形見のかんざし
好きなもの	お雑煮
嫌いなもの	蜘蛛
得意なもの	羽根つき（羽子板使用）

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「かかってらっしゃい」
登場（vs.テリー）	「はぁ～い、おにーさん、元気い？」
登場（vs.ロック）	「トーゼンじゃない。アンディとわたしはもはや長年連れ添った夫婦も同然の仲よ！」／「あなたねえ！　それ以上いったら絶対に許さないわよ！」
登場（vs.アルバ）	「あら、いい男。でもアンディほどじゃないわね」
登場（vs.半蔵）	「不知火流正統、不知火舞、まいります！」
登場（vs.リリィ）	「……どうしてこんないい子があのアニキの妹なのかしら？」
登場（vs.ギース）	「あなた、ギース！　……ウソでしょ!?」
挑発	「ほーら、がんばって[50%]／見とれてちゃ、ダメよ[50%]」
勝利（A）	「ゴメンあそばせ！」
勝利（B）	「いよっ！日本一！」
勝利（vs.ロック）	「口はわざわいのもとって言葉、覚えておいて損はないわよ、ぼうや。おほほほほ」
フィニッシュ	「アンディーーーーー……！」
コンティニュー	「あぁ～～ん、ナマイキね♥」

攻撃系音声	
弱攻撃	「トゥッ！」
強攻撃	「ヤァッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「エイッ！」
空中ふっ飛ばし攻撃	「そーれ！」
サイドステップ攻撃	「ヤァッ！」
弱ダメージ	「ウッゥ！」
強ダメージ	「アゥッ！」
投げダメージ	「キャアッ！」
必殺ダメージ	「アァッ！」
前方緊急回避	「ハッ[75%]／よいっしょ！[25%]」
サイドステップ	「ハッ」
受け身	「あらやだ」
投げ外し	「やん！　も～！」
さばき	「あはん！」
さばき（成功）	「ヨイショ！[25%]／ごめんあそばせ[75%]」
風車崩し	「風車崩し！」
夢桜	「夢桜！[50%]／ごめんなさい！[50%]」
桃花鳥つぶて	「ごめんなさい！[50%]／エイッ！[50%]」
山桜桃	「山桜桃！」
花蝶扇	「花蝶扇！」
飛翔龍炎陣（弱）	「たっ！[80%]／くるん！[20%]」
飛翔龍炎陣（強）	「たっ！[70%]／そいやっ！[30%]」
小夜千鳥	「はいぃいい！[50%]　小夜千鳥！[50%]」
龍炎舞	「龍炎舞」
龍尾天舞	「龍尾天舞！」
必殺忍蜂	「必殺……」「忍蜂！」
陽炎の舞	「陽炎の舞！」
ムササビの舞	「ムササビの舞！」
花嵐	「とおおお――！」
鳳凰の舞	「しらぬいきゅうきょくおうぎ！」
超必殺忍蜂	「超必殺……」「忍蜂いー！」
花吹雪	「アンディーーーーー……」「のバカァァアーーーーー！」
SA16	「ひとつ！」「ふたつ！」「みっつ！」「よっつ！」「いつつ！」「おっしまい！」
SAフィニッシュ1	「このー！」
SAフィニッシュ2	「あら～、大丈夫？」
SAフィニッシュ3	「おちゃのこさいさ～い！」
SAフィニッシュ4	「ソイヤーッ！」

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
立ち	D 5 G 上	D 6 G 上	D 14 G 上 C	D 17 G 上 C
しゃがみ	D 5 G 上 C	D 6 G 下	D 14 G 上 C	D 16 G 下
ジャンプ	D 5 G 中 C	D 7 G 中 C	D 14 G 中 C	D 16 G 中 C

地上吹っ飛ばし攻撃	空中吹っ飛ばし攻撃	ガードキャンセル攻撃
D 20 G 上 C	D 20 G 上 C	D 5 G 上

左サイドステップ攻撃(強P)	左サイドステップ攻撃(強K)	左サイドステップ攻撃(↓+強K)
D 15 G 上 C	D 15 G 上 C	D 15 G 下 C

右サイドステップ攻撃(強P)	右サイドステップ攻撃(強K)	右サイドステップ攻撃(↓+強K)
D 15 G 上 C	D 15 G 上 C	D 15 G 下 C

不知火剛臓	風車崩し	夢桜	桃花鳥つぶて
近距離で←or→+弱P強P同時押し	近距離で←or→+弱K強K同時押し	空中・近距離で上方向以外+強P	空中・近距離で上方向&↓以外+強K
D 20 G 地投	D 20 G 地投	D 15 G 空投	D 15 G 空投

■通常技・システム共通技

空中戦の得意な舞。特に空中吹っ飛ばし攻撃が強力で、これを振りまくだけでも打ち勝つことが多い。これを軸にして、攻撃発生が早く空中投げにもなるジャンプ強P、地上連続技を狙う際はジャンプ強Kと、使い分けていこう。また、地上だと立ち弱Kや立ち強Pがジャンプ防止として効果的だ。

■スタイリッシュアート

まずは、【↓+弱K→弱K→強P→↓+強K】を覚えよう。下段始動で、攻撃発生が早く、リーチもある。ほかに【→+強K→強K→強K→強K→強K】は、2段目から中段で、しゃがみ状態の相手に全段連続ヒットするぞ。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- ←+弱P (10 上) → 強P (10 上) → 強K 01 (18 中)
- ↓+弱K (6 下 ※1)
  - → 弱K (9 上) → 強P (8 上)
    - → 強P (10 上 ※1) → 強P 06 (10 上)
    - → ↓+強K 07 (9 下)
  - → 強P (10 下) → 強K 08 (– –)
- ←+強P (9 上) → 強P (10 上 ※1) → 強K (9 上 ※1)
  - → ↓+弱K 12 (10 下)
  - → →+強K 13 (– –)
- 強K (17 上 ※1) → 強K (9 上) → 強K (5+10 上 ※2)
  - → 強P (9 上) → 強P 14 (9 上)
  - → 強K 15 (10 上)
- →+強K (9 上) → 強K (10 中 ※1) → 強K (10 中) → 強K (10 上) → 強K 16 (10 上)
- 空中で↓+弱P (12 中)
  - → ↓+弱K (14 中) → 空中で弱K (7 中) → 強K 20 (8 中)
  - → ↓+強K 19 (16 上)
- 弱K (6 上 ※1) → 弱K (10 上)
  - → 弱K (10 上) → 強P強K同時押し 02 (10 上)
  - → ↓+弱K (9 下)
    - → ↓+強K 03 (10 下)
    - → →+強K 04 (12 中)
  - → 強K 05 (– –)
- →+強P (5 上) → 強P (9 上)
  - → 強P (10×2 上 ※1)
    - → 強K 09 (12 中)
    - → ↓+強K 10 (9 下)
  - → 強K 11 (– –)
- ↓+強K (16 下 ※1) → 強P (8 上) → 強P (6+10 上 ※2)

※1：キャンセル不能　※2：1段目のみキャンセル不能

Mai Shiranui

Mai Shiranui

■黒燕の舞

小さく飛び跳ねつつ蹴りを繰り出す中段攻撃。

■紅鶴の舞

前方に滑りながら攻撃する2段のスライディング。1段目は下段、2段目は上段攻撃だ。

■跳回

垂直にジャンプする移動技。黒燕の舞or紅鶴の舞から派生可能で、素早く空中に移行できる。

■大輪風車落とし

両手を組んで振り下ろす打撃技。中段攻撃かつ、その後に色々な技でキャンセル可能。

■浮羽

軽く浮き、その後落下しながらヒザで攻撃する技。タイミングをズラした中段攻撃として使おう。

■山桜流

ヒップアタック。ジャンプの昇りで出せば大きな軌道を描いて飛び、降りで出せば斜め下に急降下して攻撃する。中段攻撃ではない点に注意。

■花蝶扇

扇子を飛ばす飛び道具。弱はスピードが遅く攻撃発生が遅い、強はスピードが速く攻撃発生も若干早めだ。ただ、全体的に硬直が大きいので、中～遠距離でのけん制にたまに使うくらいでいい。

■飛翔龍炎陣

後方にバック宙しながら蹴り上げる技。弱は攻撃発生が早く、強は遅め。どちらも出始めから無敵があるが、発生の遅さから強はガードされやすい。弱をメインに対空や割り込みに活用しよう。

■小夜千鳥

扇子を広げて頭上から足元へ斬り付ける技。弱は攻撃発生が早く、強は遅め。キャンセルして龍炎舞につなげられるのが最大の特徴。スタイリッシュアートのある本作ではあまり出番の少ない技。

■龍炎舞

体を回転させた勢いで、炎をまとった着物の尻尾で攻撃する技。弱、強共に攻撃発生が早く、弱攻撃から連続ヒットする。特に、強は2段技となり初段の発生が早い。弱はスキが小さく、強はスキが大きめ。ただ、強は派生技もあり大きく離れるため、実戦では反撃を受けにくい。

■龍尾天翔

強の龍炎舞から可能な派生技。直立した姿勢で2回転しつつ着物の尻尾で攻撃する。ガードされてもほぼ反撃を受けない。連続技や技後のフォローなど、幅広い用途で活躍する。

■必殺忍蜂

側転しながらヒジ撃ちを繰り出す技。弱は攻撃発生が早く、スキが大きい。一方、強は攻撃発生が遅いものの、スキは小さい。中間距離から強でけん制するのが実用的。めり込んで投げで反撃されないよう、なるべく先端を当てていこう。

■陽炎の舞

扇子を口に銜えて、自分の体の周りに炎の柱を発生させる技。スキが膨大なので、連続技用として活用したい。また、飛び道具扱いなので、さばかれることがないのも利点。

■ムササビの舞

空中から斜め前方に頭から突進する技。弱、強で攻撃発生は同じ。強の方が若干遠くに突進する。ガードされてもやや不利程度。めり込むと投げで反撃されるので、敵の足元に当てていこう。

■花嵐

高速で突進し、ヒット時は両手の扇子で真上に舞い上がりながら複数回攻撃する。出始めから攻撃発生直後まで長い無敵時間がある。このため、中～近距離なら相手の飛び道具に合わせてもいい。

■鳳凰の舞

斜め上に飛び上がり、その後、炎をまといつつ体を回転させながら急降下する技。攻撃判定とその軌道からめくりを狙いやすい。立ち回りで使うならめくり狙いの奇襲用として、また、連続技に組み込めばその後も攻めを継続できる。

■超必殺忍蜂

必殺忍蜂の強化版で、体に炎をまといつつ突進する多段技。無敵が無いので割り込みには不向き。画面端の連続技用、あるいはガードされても有利なので、ケズり目的で使ってもいい。

■花吹雪

一瞬身を縮め、反動を利用して前方に両足を突き出しながら炎をまとった体ごと放物軌道で突進する技。アンディの超裂破弾と酷似している。

出始めから攻撃発生直後まで無敵時間がある。割り込みや連続技に活用しよう。なお、全段ガードさせるとガードゲージを半分以上ケズる。

Story

不知火舞が道場へ向かうときに、つい気配と足音を断ってしまうのは、子供の頃からの癖のようなものだった。

不知火流忍術の師であり、祖父でもあった不知火半蔵は、幼かった頃の舞に向かって、自分に隙があればいつでも打ち込んできていいといっていた。

もしこのじじいから1本取れたなら、何でも好きなものを買ってやろう――。

それが祖父のお決まりのセリフだった。

今にして思えば、最初から勝ち目のない勝負だった。老いたりとはいえ、不知火流の忍術と体術を究めた不知火半蔵から、10歳になるかならないかというような幼い少女が、1本取ることなどできようはずもない。

もっとも、そう思えるのは今の舞が大人だからであって、あの頃の舞は、どうにか祖父から1本取ってやろうと躍起になっていた。

いつも祖父が夕暮れ時にひとりで道場で瞑想していることを思い出し、そこを背後から不意討ちしてやろうと思いつくまで、そう時間はかからなかった。

結局、少女時代の舞は、道場にたどり着くまでに祖父に気配を悟られてしまって、一度として不意をつくことができなかったが、彼女が道場に足を向けるたびに気配と足音を消し去るのは、要するに、その頃に身についてしまった癖なのである。

そして、きょうも舞は見事に気配を断ち、道場へと向かっている。

もし祖父が生きていたなら、今なら1本取れるかもしれない――と、うぬぼれでなしにそう思える身のこなしで道場へとやってきた舞は、あの頃の祖父と同じように、正面の床の間に向かって静かに正座している背中を見つけ、声を立てずに笑った。

いつも扇子を投げる時の要領で、手にしていた白い封筒を指先にはさみ、その背中に向かって投じる。

風を切るほんのわずかな音がした直後、それまで微動だにせず正座していた青年が片膝立ちですばやく振り返り、その封筒を受け止めた。

「――何のイタズラだい、舞？」

いったいいつから気づいていたのか、簡素な道着姿のアンディ・ボガードは、舞を見やって小さく笑った。

「別にイタズラじゃないわよ」

不意をつけなかったことに少し落胆し、しかしそれ以上にアンディの勘の冴えに頼もしさを感じながら、舞は道場に上がった。

「それ、あなたに届いてたわ」

「キング・オブ・ファイターズの招待状か――」

舞の手にも同じ封筒があるのを見て、アンディは溜息をついた。

アンディのかたわらに膝を崩して腰を降ろした舞は、彼の表情がわずかにこわばったのに気づいて首をかしげた。

「どうしたの？　もちろん出るんでしょ？」

「いや、私は今回は出場しない」

「え？　出場しない……って、どういうこと？」

当然アンディも出場するものだと思っていた舞は、その言葉に呆然となった。

「道場のことを考えてるの？　そりゃあ確かに、道場主のわたしたちが二人揃ってここを留守にしちゃうのはアレだけど……年に1度あるかないかの大会よ？　こんなときくらい、二人そろって出場してもいいんじゃない？」

「別に留守を守るために出ないわけじゃないよ」

長い金髪を揺らし、アンディはかぶりを振った。

「じゃあ何なの？」

「そうだな……」

アンディは少し困ったように苦笑し、膝に手を当てて立ち上がった。

「――今はまだ、兄貴に勝つ自信がないからね」

「テリーに……？」

「ああ」

アンディは道着の帯を締め直し、ゆっくりと身体を動かし始めた。

不知火流の基礎となる単純な型を、ゆっくりと、それでいてわずかなぶれも見せずに、黙々と繰り返す。決して激しい動きではないが、それが単純な反復運動でないことは、ほどなくアンディの額に浮いてきた汗の珠を見れば明らかだった。

やがて瀧のように汗が流れ出しても、それをぬぐうことすらせず、アンディは鍛錬を続けながらいった。

「――私はこれまで一度として兄貴に勝ったことがない」

そう呟いた彼の瞳は何を見つめていたのか。

「私にとってのテリー・ボガードという男は、いつかかならず乗り越えなければならない壁のようなものなんだ」

「だったら――」

それこそこの大会はテリーに挑戦するいい機会ではないのかと、そういいかけた舞を、アンディがさえぎった。

「今の私の力では、まだ、兄貴には勝てない。たぶんまだ私は、兄貴のいる場所まで届いていないだろう。このまま挑戦しても、兄貴を失望させるだけだ」

だから、次に闘うときにこそかならずテリー・ボガードに勝つために、今しばらく雌伏の時をすごすのだと――。

それきり口を閉ざして黙々と鍛錬を続ける青年の背中が、舞にそう告げていた。

もしかすると、それが男の意地というものなのかもしれない。

そして、舞がその時感じた思いは嫉妬だったのかもしれない。

格闘家としてのアンディが、ただテリーだけを見据えていることに、舞自身、胸が締めつけられる思いをいだきはしたが、もし祖父や父が健在であったなら、やはり舞も、彼らを超えてみたいと切に願っただろう。

その気持ちが判るような気がしたから、舞はそれ以上アンディを困らせなかった。

「きみも充分に気をつけて」

荷物をまとめ、これから空港へと向かう出発の日の朝。アンディもまた、大会の間、道場を離れて山にこもるという。

「――毎度のこととはいえ、この大会がまともなものだという保証はないからね」

「ええ、判ってるわ。……じゃ、もう行くわね」

「舞」

「え？」

アンディの手が不意に舞の手を捕らえる。

「きみの無事を祈っているよ」

アンディがくれた、少し照れたようなその言葉とひかえめな額へのキスを、舞は一生忘れないだろう。

Mai Shiranui

Profile	
誕生日	3月14日
身長	163cm
体重	50kg
血液型	B
出身地	日本
格闘スタイル	超能力+中国拳法
趣味	ホームページ作り、通販
大切なもの	ピーターラビットのティーセット、ファンレター
好きなもの	もみじまんじゅう
嫌いなもの	バッタ
得意なもの	ラクロス

VOICE LIST

[illegible]	
登場	「アテナいっきまーーす!!」
登場(vs.シャオロン)	「あなたの心からは……凍えるように寒い哀しみしか感じられません」
登場(vs.京、京CLASSIC)	「もしかして……まだ高校生をやってるんですか、京さん？」／「だって、わたしは永遠にみんなのアイドルですから！」
登場(vs.ミニョン)	「いきなりそんなこといわれても……」
[illegible]	「ん～～、ぅん　」
ブレークタイム中の歌	「らんらららららん……／たららららららんらん……／サイコソルジャ～……」
勝利(A)	「ヤッター」「グー」
勝利(B)	「ナイスファイト!」
フィニッシュ	「きゃあああーーーーー!」
コンティニュー	「えっ!?　えっ!?　えっ!?」「ショック～～～～」

[illegible]	
弱攻撃	「ヤッ！」
強攻撃	「ハッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「タァアッ！」
サイドステップ攻撃(強P)	「タァアッ！」
サイドステップ攻撃(強K、⬇+強K)	「ハッ！」
弱ダメージ	「んくっ！」
強ダメージ	「アグゥッ！」
投げダメージ	「ハア゛ッ！」
必殺ダメージ	「あああっ！」
前方緊急回避	「よっと」
サイドステップ	「よっと」
受け身	「ヤッ！」
投げ外し	「ごめんなさい！」
さばき	「ハ！」
さばき(成功)	「ラッキー！」
ビットスルー	「ィィヤッ！」
サイキックスルー	「タァッ！」
サイコボールアタック	「サイコボール！」
サイコシュート	「サイコシューーーット！」
サイコソード	「サイコソーード！」
サイコリフレクター	「えーーい！」

νサイコリフレクター	「エェエエーーーイ![60%]／お願い、守って![40%]」
サイキックテレポート	「テレポート！[50%]／行きます！[50%]」
フェニックスアロー	「フェニックスアロー！」
シャイニングクリスタルビット	「はぁぁああああー」
シャイニングクリスタルビット 強制停止	「とまって！」
クリスタルシュート	「いっけぇぇっ！[70%]／GO！[30%]」
フェニックスファングアロー	「ファーーング！」「アロー！」
ガーディアンクリスタル	「守って！」「ショータイム！」
ヒーリングアテナ	「ヒーリングゥ！」
SA1	「あ」「さ」「み」「や」「あ」「て」「な」「でした～～!」
SA20	「あっいたたたた……」「あれれ～？」
SAフィニッシュ1	「決まった？」
SAフィニッシュ2	「ごめーーん！[50%]／負けないわ！[50%]」

Athena Asamiya

■通常技・システム共通技

ジャンプ攻撃の主軸は、ジャンプ強Kと空中吹っ飛ばし攻撃。どちらも空対空のけん制に役立ち、特に後者は打ち勝つことが多い。ほかに、ジャンプ弱Kは下方向に長く、しゃがみ姿勢の低い相手にも当たる。なお、ジャンプ弱Pは地上を含め最速の通常技。知識程度に覚えておこう。地上通常技のメインは、しゃがみ強P。リーチが長くキャンセル可能な万能技。また、しゃがみ強Kは下段で、ガード後も有利。

■スタイリッシュアート

唯一【弱P→弱P→弱P→強P→弱K】が使いやすい。初段の発生が早くヒット確認できる上、立ち弱K部分で止めれば反撃を受けない。最後にブレーク・タイムについて。この特殊な構え中は、専用の技を出せるほか、相手のパワーゲージを減らす効果がある。ただ、ガードできないのでつぶされることが多く実戦向きではない。

ピットスルー	サイキックスルー	サイキックシュート
近距離で←or→＋弱P強P同時押し	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	空中・近距離で上方向以外＋強Por強K
D 20 G 地投	D 20 G 地投	D 25 G 空投

Stylish Art
スタイリッシュアート

- 弱P（5 上）※1 → 弱P（5 上）→ 弱P（10 上）→ 強P（10 上）→ 弱K（10 上）→ 強K（8+15 中）
- →+弱P（12 上）
  - → →+弱P（8 上）→ 強P（8 上）→ 強K（8 上）※1 → 弱K（6 上）※1
    - → 弱K（6 上）→ 強P（6 上）→ →+強P（14 上）
    - → 強K（10 上）→ 強K（11 上）→ ↓+強K（10 下）
  - → ↙+弱K（8 下）→ 強K（8 上）→ ↑+強K（8 上）→ →→+弱K（8+10 上）※2
    - → 強K（14 上）
    - → ←+強K（－ F）
- →+弱K（10 上）→ 弱K（5 上）
  - → 強K（10 上）→ 強K（14 上）
  - → ↓+強K（8 下）→ ↓+強K（10 上）
- 強P（14 上）
  - → 強P（10 上）→ 強P（15 上）→ ↓+強P（14 上）
    - → 強K（10×2 上→中）※1 → →→+強P（15 上）
      - → ↓+弱P（－ 挑発）→ 強K（14 中）※1
      - → ←+弱P（－ F）→ ↓+強K（14 下）
    - → ↓+強P強K同時押し（－ －）※3
  - → ↖+強P（11 上）
- 強K（16 上）※1 → 強K（12 下）
- ↙+強K（5 下）→ ↑+強K（15 中）※1 → ↓+強P強K同時押し（－ －）※3
- →→+強K（8+10 中）※1 → 強K（8 上）※1 → 強K（8 中）※1
- ↓+強P強K同時押し（18 中）※1
  - → 強K（－ －）
  - → ↓+強P強K同時押し（－ －）※3
- ブレーク・タイム中に弱K（12 上）→ 強K（13 上）※4 → ブレーク・タイム中に→+弱P（11 上）※4
- ブレーク・タイム中に強K（8 上）→ 強K（12 下）※4 → ブレーク・タイム中に←+強P（15 中）※4
- ブレーク・タイム中に→+強K（8×2 上）※1 → 強K（8×2 上）※1 ※4 → ブレーク・タイム中に↓+強K（15 中）※1 ※4

※1：キャンセル不能　※2：1段目のみキャンセル不能　※3：ブレーク・タイムへ移行　※4：ブレーク・タイム解除

Athena Asamiya

Athena Asamiya

■フェニックスボム

空中で可能なヒップアタック。中段攻撃ではないものの、めくりを狙える。当てると跳ね返り、その後、空中必殺技or超必殺技を出せる。

■サイコボールアタック

丸い気弾を放つ飛び道具。弱はスピードが遅く、強は早め。攻撃発生は同じで、若干強の方がスキがある。中～遠距離のけん制の主力となる技。

■サイコシュート

ヒットすると相手を上に吹き飛ばす飛び道具。そこに空中追撃が可能だ。サイコボールアタックよりも攻撃発生が遅いものの、その分ガードさせると有利になる。弱は飛距離が短く、ノーマルジャンプ×2回分の距離を進むと消える。一方、強は飛び道具が途中で消えることはないが、弱よりもさらに攻撃発生が遅く、全体動作も長めだ。

■サイコソード

剣状にしたサイコパワーで上昇しながら攻撃する対空系必殺技。弱、強で攻撃発生は同じ。強のみ出始めから無敵があるので、こちらを使おう。

■サイコリフレクター

前面にサイコパワーでバリアを作る技。飛び道具を跳ね返すのが最大の特徴。少し経過してから跳ね返しの判定が出るので、やや早めに出すこと。

■νサイコリフレクター

サイコリフレクターよりも大きなバリアを作る技。こちらも飛び道具を跳ね返す効果がある。発生が遅いので、相手の飛び道具に合わせるのが難しい。スーパーキャンセルできるのが長所か？

■サイキックテレポート

光の残像を残しつつ高速で前進する移動技。弱はラウンド開始くらいの距離を、強はその倍の距離を移動。前進し始め付近から無敵があるものの、出始めと終わりに硬直があるので、反撃されることの方が多い。相手の背後に回り込んだり、飛び道具を避けつつ前進したいときに使うといい。

■フェニックスアロー

空中から体を丸めて急降下突進する技。弱はスキが小さく、ほぼ反撃を受けない。一方、強で出すと最後に蹴りによる追加攻撃があり、ここをスーパーキャンセル可能だ。強はヒット時の威力が高いものの、ガードさせると反撃を受ける。画面端なら、強をスーパーキャンセルしてガーディアンクリスタルにつなぐのもアリだ。

■シャイニングクリスタルビット

アテナの周囲に超能力の球を発生させる技。発生が非常に早い上、出始めから攻撃発生後まで長い無敵時間がある。このため対空や割り込みなどに役立つ。また、画面端なら複数回ヒットするので威力が高く、連続技用としても重宝する。なお、空中版は発生が同じなものの無敵が全く無い。

■クリスタルシュート

周囲に発生させた球を指先に集め、飛び道具として放つシャイニングクリスタルビットの派生技。ボタンを押し続けることで打ち出すタイミングを調整できる。なお、この飛び道具は相手の飛び具を打ち消しながら飛ぶ。

■シャイニングクリスタルビット 強制停止

シャイニングクリスタルビットの派生技で、強制的に停止する技。スキを小さくできる。

■フェニックスファングアロー

フェニックスアローの強化版で、連続して空中から急降下攻撃を繰り出す。威力が高く、最後がヒットすると相手を上方に吹き飛ばすので、そこに空中追撃が可能。空中の相手には全段ヒットすることがないので、地上の相手に狙おう。

実戦では、最速ジャンプ攻撃をキャンセルしてこの技につなげる。ジャンプ強Kからはヒット確認しつつ、ジャンプ弱Kはしゃがみ姿勢の低い相手に、と使い分けられると強力だ。

■ガーディアンクリスタル

両手にサイコパワーで作り出した光の球をまとう技。この球には攻撃判定があるため、接近して球を相手に触れさせるだけで攻撃できる。連続技にも組み込める上、画面端なら追撃次第で高威力の連続技が可能だ。この球は、一定時間経過or6回当てるorアテナが相手の攻撃をくらうと消える。

■ヒーリングアテナ

空中に小さく浮いて、ハートのサイコパワーで回復する技。体力をだいたい1/3ほど回復。パワーゲージの消費が3本と多めだが、この手の技としては全体が短いので狙う機会はある。ただし、技の始めの方でつぶされると、パワーゲージだけを消費してほとんど回復しないので注意しよう。

Story

長かったコンサートツアーも、きょうが最終日。
いつまでも鳴りやまないアンコールの声に応えて「傷だらけのブルームーン」と「PRESENT-HOLIDAY」を熱唱し、その興奮も冷めやらぬ中、麻宮アテナは汗だくになってステージを降りた。
「アテナちゃん、お疲れさま！」
「みなさんお疲れさまです！」
「ホントよかったよ、きょうのステージ！」
「ありがとうございます！」
バックステージですれ違うスタッフたちが、異口同音にアテナを褒めたたえる。アテナのツアーにはいつも同行してくれる顔馴染みばかりだが、その表情にはいつにない充実感が満ちていた。それだけ、今回のツアーには誰もが力を入れていた。
「アテナちゃん、疲れてると思うけど、すぐに雑誌のインタビュー入るから！」
「はい！」
マネージャーの言葉に大きくうなずき、アテナは無人の控え室に入った。
鏡の前に座り、よく冷えたミネラルウォーターでひりつく喉をうるおし、ようやくほっとひと息つく。
だが、心臓はまだどきどきとはずんでいた。
鏡に映ったアテナの顔は、さっきすれ違ったスタッフたちと同じく、大きな仕事をやりとげたのだという充足感と興奮のせいでまだ紅潮している。
「終わっちゃった——」
ツアーに出る前は、アテナもスタッフたちも、これから長丁場になるねと口々にいっていたが、いざ終わってしまえばあっという間だった。
心地よい高揚感が汗とともに引いていき、遠くに聞こえていたファンたちの歓声が次第に遠のいていくと、代わってアテナの心に満ちてくるのは何ともいえない寂寥感だった。
夏休みの最後の夜に幼い子供が感じるような、楽しかった夢の終わりを告げられたような——コンサートが終わると、いつもそんな一抹のさびしさを感じずにはいられない。
次のツアーが始まれば、多くのファンや馴染みのスタッフたちと再会できると判っていても、それまでの盛り上がりが大きければ大きいほど、宴が終わったあとのさびしさがアテナにはつらかった。
「……いけない、まだ仕事が全部終わったわけじゃないんだっけ」
いつしか鏡を見つめたまま涙ぐみ始めていた自分に気づき、アテナは目もとをぬぐって慌てて立ち上がった。
感涙にむせぶのはもう少しあとでいい。
今はまだ、アイドルとしての仕事を続けなければならない時間だった。
「——あら？」
鏡を相手にメイクとステージ衣装の乱れを簡単に直していたアテナは、視界の隅にちらりと映った黒いブーケに気がついた。
控え室にはたくさんの花束が運び込まれていたが、華やかな色彩の渦の中で、テーブルの上にぽつんと置かれたささやかな黒い薔薇の花束はかえって見る者の目を惹く。
そのブーケに1通の白い封筒が添えられているのが気になって、アテナは何とはなしに手を伸ばした。
「！」
封筒を手に取った瞬間、針で刺すような悪寒がアテナの全身を駆け抜けた。あれだけ汗だくになっていた身体が一瞬で凍りついてしまったかのような、激痛と錯覚しかねないほどの寒気に、指がこわばる。
「こ、これは……！」
アテナが思わず取り落としてしまった封筒には、死神の鎌と猛禽の翼を組み合わせた、不気味な紋章が記されていた。
そこから感じるのは、まぎれもなく邪悪の残り香——麻宮アテナだからこそ感じ取ることのできる、黒い残留思念だった。
かつて感じたことのないほどの悪意と敵意、そして嘲弄する意志。
痛いくらいにそれらを感じさせる封筒を恐る恐る拾い上げ、アテナはぎこちない手つきで封を切った。

キング・オブ・ファイターズを開催します——。
「こんなものが、どうしてここに……？」
簡潔なその一文を目にしたアテナは、その時、アイドルとしての日常が、きょうでひとまず終わりを告げたことを知った。
「——アテナちゃん？」
その時、マネージャーの控えめな声が飛んできた。
はっとして振り返れば、細く開いたドアのところから、マネージャーが心配そうな顔を覗かせている。
「どうかしたの、アテナちゃん？」
「い、いえ、別に」
「いくらノックしても返事がないから、中で倒れてるんじゃないかって心配しちゃったよ。……ホントに大丈夫？」
「あ、ごめんなさい。ステージを降りたとたんに脱力しちゃったっていうか、気が抜けちゃったみたいで……」
頭をかきながら、はにかんだように答える。アテナの笑みにつられて、不安そうだったマネージャーも顔をほころばせた。
「ははは、今回のツアーはいつもより力入ってたみたいだからね。……それじゃどうする？　もう少し休んでからにするかい、インタビュー？」
「いいえ、大丈夫です」
さりげなくコスメバッグの中に招待状を放り込み、アテナはとびきりの笑顔を作ってかぶりを振った。
「一応、ツアーを終えた今の心境とか、この先の活動についてとか、そのへんの質問が来ると思うけど、もし交友関係について聞かれたりしても迂闊に答えちゃ駄目だよ？　恋愛話とか、そういうのはご法度だからね」
「判ってます判ってます」
心配性のマネージャーの肩を叩き、アテナはいっしょに控え室を出た。
「——早くすませて、みんなと乾杯しなきゃ！」

あしたからは一人の格闘家として、サイキックソルジャーとして、闘いの中で生きる日々がふたたび始まる。
だが、きょうだけ、今夜だけは——。

Athena Asamiya

Yuri Sakazaki

ユリ・サカザキ

―極限流新基準―

Yuri Sakazaki

NORMAL COLOR

A

B

C

D

ANOTHER COLOR

A

B

C

D

Profile

誕生日	12月7日
身長	168cm
体重	50kg
血液型	A
出身地	日本
格闘スタイル	極限流空手(少しだけユリ流アレンジ)
趣味	新しい料理の研究、カラオケ
大切なもの	友達、ママの形見のパールのイヤリング
好きなもの	甘口カレー、梅干し(自家製)
嫌いなもの	タコ、優柔不断な男
得意なもの	ソフトボール

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「よみょ～ん！」
登場(K'、庵)	「そんなに深刻ぶってみたって何もいいことないよ?もっと笑ったら?」
登場(vs.リョウ)	「うぉ～す！」
登場(vs.チェ・リム)	「そういうあなたこそ極限流に入門しない？　いまならお月謝安くしとくよ？」
登場(vs.ロック)	「そう?　でも、わたしの極限流はひと味違うのよ?」
登場(vs.ギース)	「そんな……！」
登場(vs.Mr.カラテ)	「お兄ちゃん!?　ど、どうしたの、急に渋くなっちゃって?」
挑発	「お～にさんこっちらぁ![20%]／こっちこっち![80%]」
勝利(A)	「おす！」
勝利(B)	「ゆりっちの、ぶい！」
フィニッシュ	「おとーさん、ごめぇーーん……！」
コンティニュー	「エッーー……」「そんな～～～～」

攻撃系音声	
弱攻撃	「フォッ！」
強攻撃	「エーイッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「リャアッ！」
サイドステップ攻撃	「エーイッ！」
弱ダメージ	「ウッ！」
強ダメージ	「フアァッ！」
投げダメージ	「アァァッ！」
必殺ダメージ	「ヴアッ！」
前方緊急回避	「ヨッ！」
サイドステップ	「ヨッ！」
受け身	「ほっ、と」
投げ外し	「リャアッ！」
さばき	「ィヨ！」
さばき(成功)	「あったり～」
燕落とし	「えぇーーい！[50%]／きゃ～～っち！[50%]」
虎煌拳	「虎煌拳！」
(フェイント)虎煌拳	「売り切れ！」
覇王翔吼拳	「覇王翔孔拳！」
空牙(ユリちょうアッパー)	「ちょー……」「アッパー！」
裏空牙(ダブルユリちょうアッパー)	「だぼぉ～！」
闇空牙(トリプルユリちょうアッパー)	「とりぽぉ～！」
夢空牙(ユリちょうアッパーフィニッシュ)	「どり～みん！」
雷煌拳	「雷煌拳！」
超ビール瓶斬り	「ビール瓶……」「斬りぃーっ！」
百烈ビンタ	「こんのぉー![70%]／にっがさないわよ～![30%]」
飛燕鳳凰脚	「必殺飛燕鳳凰脚！」
飛燕覇王翔吼拳	「行っくぞっーー!」「ヨッ!」「ハッ!」「吹っき飛べぇーー!」
空中版天翔覇王翔吼拳	「天翔ー！」「覇王！」「翔孔拳！」
芯!ちょうアッパー	「芯！」「ちょーアッパーー！」
SA8(2発目)	「旋回脚！」
SA14(1発目)	「回し蹴り！」
SA19(1発目)	「ナッコー！」
SAフィニッシュ1	「ィイエーイ！[60%]／ばびょぉーーん！[40%]」
SAフィニッシュ2	「行っけーー![60%]／ばびびぃ～～っと![40%]」

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
立ち	D 5 G 上	D 6 G 上	D 14 G 上 C	D 18 G 上
しゃがみ	D 5 G 上 C	D 6 G 下 C	D 14 G 上 C	D 18 G 下
ジャンプ	D 5 G 中	D 6 G 中	D 12 G 中	D 16 G 中

地上吹っ飛ばし攻撃	空中吹っ飛ばし攻撃	ガードキャンセル攻撃
D 20 G 上 C	D 20 G 上 C	D 5 G 上

左サイドステップ攻撃(強P)	左サイドステップ攻撃(強K)	左サイドステップ攻撃(↓+強K)
D 15 G 上 C	D 15 G 上 C	D 15 G 下 C

右サイドステップ攻撃(強P)	右サイドステップ攻撃(強K)	右サイドステップ攻撃(↓+強K)
D 15 G 上 C	D 15 G 上 C	D 15 G 下 C

鬼はりて	さいれんと投げ	燕落とし
近距離で←or→+弱P強P同時押し	近距離で←or→+弱K強K同時押し	空中・近距離で上方向以外+強Por強K
D 20 G 地投	D 20 G 地投	D 25 G 空投

Yuri Sakazaki

■通常技・システム共通技

ジャンプ軌道の高いユリ。そのため、空中戦はけん制がメインになる。横方向に長い空中吹っ飛ばし攻撃は、垂直小ジャンプやバックジャンプから最速で出していこう。また、斜め下方向に長いジャンプ弱Kをユリが上を位置するようにに出しておくといい。なお、不得意な跳び込みだが、ラウンド開始よりも1、2キャラ分後ろが理想。その距離から中ジャンプ強Pで攻め込もう。地上戦は、立ち弱Kがリーチが長く、上方向に判定がある。遠い間合いなら、右サイドステップ攻撃(強K)が頼りになるぞ。

■スタイリッシュアート

中段始動の【→+弱P→↖+強K】と下段始動の【↙+弱K→→+弱P→↑+強K】でガードを崩すことが可能。また、【→+強P→弱K→強P】は攻撃発生こそ遅いものの、その後の空中追撃でダメージが大きめ。反撃や跳び込みの後に決めたい。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P (5 上) ※1 → 弱P (6 上) → 弱P (8 上) → 強P (10 上) ※1 → ←+強P (15 上)
- →+弱P (14 中) ※1
  - → →+弱P (14 中) ※1 → 弱K (5×2 中) ※1 → 強K (14 中) ※1
  - → ↖+強K (12 上) → ↑+強K (10 上) ※1 → ↑+強K (10 上) ※1
- 弱K (6 上) ※1
  - → 弱K (6 上) → 強P (10 上)
    - → →+強P (15 上)
    - → ←+強P (– F)
  - → 強K (11 上) → 強K (11 上) → ↓+強K (6 下)
- →+弱K (10 上)
  - → ↓+強K (12+10 下)
  - → →+強K (10×2 上)
    - → 強K (10 上)
    - → ↓+強K (5 下)
- ↙+弱K (12 下)
  - → →+弱P (12 上)
    - → ↑+強K (10 上) → ↑+強K (8 上) ※1 → ↑+強K (8 上) ※1
    - → →→ (– –) → 強P (12 上)
    - → ←← (– –) → 強K (22 上)
  - → →+強K (12 上)
- →→+弱K (8×2 上) ※2 → 強K (13 上)
- →+強P (12 上)
  - → 弱K (5 下)
    - → 強P (12 上) → 強K (14 上)
    - → ↓+強K (12 下) → ↓+強K (14 上)
  - → 強P (12 上) → 強P (16 上) ※1
  - → ↖+強P (14 上)
- →←+強P (5+10 上) ※2 ※3 → 強K (12 上) → 強P (12 上)
- →+強K (10+12 上) → 強K (13 上)
- ←+強K (15 上) → 強K (14 上) → 強K (10 上)

※1：キャンセル不能　※2：1段目のみキャンセル不能　※3：ボタン押しっぱなしでタメ可

Yuri Sakazaki
必殺 虎煌拳
+弱Por強P
D 16
G 上
必殺 (フェイント)虎煌拳
虎煌拳中に弱Kor強K
D – G –
必殺 覇王翔吼拳
+弱Por強P（押し続け）
D 30
G 上
必殺 (フェイント)覇王翔吼拳
覇王翔吼拳中に弱Kor強K
D – G –
必殺 空牙（ユリちょうアッパー）
+弱Por強P
D 14・5
G 上
※強のみSC可能
必殺 裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）
強空牙中に+強P
D 5
G 上
必殺 闇空牙（トリプルユリちょうアッパー）
裏空牙中に+強P
D 5
G 上
必殺 夢空牙（ユリちょうアッパーフィニッシュ）
闇空牙中に+弱P強P同時押し
D 8×4
G 上
必殺 雷煌拳
+弱Kor強K
D 14
G 上
必殺 砕破
+弱Por強P
D 14・16
G 上
必殺 超ビール瓶斬り
+弱Por強P（押し続けでタメ可）
D 18・22・25・30
G 上
※掲載値は左からタメ無し、タメ1段階、タメ2段階、タメ3段階のもの。なお、タメ3段階はガード不能となる
必殺 (フェイント)超ビール瓶斬り
超ビール瓶斬りタメ中に弱Kor強K
D – G –
必殺 百烈びんた
+弱Kor強K
D 1×8+14
G 地投
必殺 百烈びんた（フェイント中）
各種フェイント中に+弱Kor強K
D 1×8+14
G 地投
投げスカリ
超必殺 飛燕鳳凰脚（1本）
+弱Kor強K
D 0+2×7+3×7+6+7
G 上
超必殺 天翔覇王翔吼拳（2本）
+弱Por強P
D 0+65
G 上
超必殺 空中版天翔覇王翔吼拳（2本）
空中で+弱Por強P
D 55
G 上
超必殺 芯！ちょうアッパー（3本）
×2+弱Kor強K
D 40+20+40
G 上

■虎煌拳
掌を前方に突き出して放つ、リーチの短い飛び道具。上方向に攻撃判定が大きいのでジャンプ防止を兼ねたけん制になる。この技にも当てはまるが、ユリの技は弱と強で性能差のない技が多い。

■(フェイント)虎煌拳
「売り切れ!」と言いながら、途中で虎煌拳を止めるフェイント技。フェイントの動作は、人差し指を振りながら歌うようなモーションになる。後述するものも含め、すべてのフェイント動作中は、必殺技or超必殺技でキャンセルできる。

■覇王翔吼拳
虎煌拳からさらに気をためて、巨大な気弾を放つ飛び道具。この飛び道具は画面端まで届き、かつ相手の飛び道具を打ち消しながら進む。

■(フェイント)覇王翔吼拳
両手を合わせ謝るような動作のフェイント技。

■空牙(ユリちょうアッパー)
アッパーを出しつつ飛び上がる対空系必殺技。弱は攻撃発生が早く、出始めから無敵がある。一方、強は無敵が上半身部分にしか無いものの、裏空牙→闇空牙→夢空牙へと派生可能。割り込みや対空には弱を、連続技には強を、と使い分けよう。

■裏空牙(ダブルユリちょうアッパー)
空牙から出せるアッパー系の派生技。スーパーキャンセルは、空中版天翔覇王翔吼拳で。

■闇空牙(トリプルユリちょうアッパー)
裏空牙から出せるアッパー系の派生技。

■夢空牙(ユリちょうアッパーフィニッシュ)
闇空牙から出せるアッパー系の派生技。

■雷煌拳
垂直に飛び上がり、斜め下方向に撃ち下ろす飛び道具。弱は攻撃発生が遅く、45度くらいの角度で、強はさらに攻撃発生が遅く、弱より若干遠めに撃ち下ろす。前転で割り込まれやすいのが弱点。

■挑発
ちょうどユリの顔の前あたりに、両手で気のバリアを作り出す。飛び道具扱いなので、相手の飛び道具に合わせて相殺させることが可能。

弱は攻撃発生が早く、ヒットするとのけぞる。強は攻撃発生がやや遅めだが、ヒットすると吹き飛ぶ。この技の真の価値はスキが非常に小さい点。連続技のパーツにもなる強をスタイリッシュアートのフォローに出して反撃を防ぐといい。

■超ビール瓶斬り
踏み込みながら、手刀で真横から斬り払う技。技の後半orタメ動作中はヒザから上にガードポイントがある。また、最大までタメると手刀がガード不能の攻撃になる。なお、タメ過ぎると肩を落としたような動作の失敗モーションになる。

■(フェイント)超ビール瓶斬り
フェイントをすると超ビール瓶斬りを途中で止め、一瞬ダッシュして急ブレーキで止まる動作になる。前進するので間合いを詰めれる上、ほかのフェイント同様、この動作中も必殺技or超必殺技でキャンセルできる。奇襲に使おう。

■百烈びんた
勢いよくダッシュしながら、立ち状態の相手をつかむ投げ技。成立後は、複数回往復ビンタで攻撃する。弱よりも強が若干移動距離が長い。

■百烈びんた(フェイント中)
虎煌拳、覇王翔吼拳、超ビール瓶斬りのフェイント中に出せる専用の百烈びんた。この技は前にダッシュせず、その場で相手をつかむ動作になる。

■飛燕鳳凰脚
勢いよく突進し、ヒット後は、蹴りの連打で攻撃しつつ最後に両手でたたき付ける乱舞系超必殺技。攻撃発生は遅め、出始めのほんの一瞬しか無敵が無いので、割り込みには不向きだ。空中の相手にも全段ヒットするので連続技に使っていこう。

Yuri Sakazaki

■天翔覇王翔吼拳
勢いよく突進し、ヒット後は、蹴りで駆け上がりながら、最後に後方から空中版天翔覇王翔吼拳をたたき込む乱舞系超必殺技。飛燕鳳凰脚と違い、出始めから突進距離の2/3程度まで長い無敵時間がある。割り込みや対空に使える超高性能技だ。

■空中版天翔覇王翔吼拳
空中から斜め下に巨大な気弾を撃つ。無敵が無いので、相手の対空を誘うなら早めに出すこと。

■芯!ちょうアッパー
強烈なショートアッパーから空牙へ連係する対空系超必殺技。威力が高い上、出始めから攻撃発生直後まで無敵がある。距離が遠いとショートアッパーが当たらず、威力が激減するので注意。

Story

「リョウ、ユリ」
その日、渋い着流し姿で自室から出てきた極限流空手の創始者タクマ・サカザキは、朝稽古で汗を流していた我が子たちを道場に呼びつけた。
キング・オブ・ファイターズの開催を告げるユリとリョウに宛てた招待状が、この道場に投げ込まれてから、すでに半月がすぎている。
ユリもリョウも、あすの朝にはそれぞれの最初の試合がおこなわれる会場へ向かって出立することになっていた。
その前に、武道家としての気構えやら何やら、父からひとくさり説教されるのだろうと、ユリは兄と顔を見合わせて肩をすくめた。

「〈メフィストフェレス〉とやらは壊滅したが、まだまだこの街の混乱は続くだろう」
床の間を背にして板張りの床に正座したタクマのかたわらには、サウスタウンでのギャング同士の抗争劇を伝える新聞が置かれている。
「――こうした混迷の時代にこそ、我が極限流空手が真価を問われるはずだ」
いっときはサウスタウンの裏社会を完全に制圧するかに見えた〈メフィストフェレス〉が崩壊してから、街はかえって混迷の度合いを増していた。〈メフィストフェレス〉の支配下にあった無数の組織が自由を取り戻し、〈メフィストフェレス〉なきあとのサウスタウンの覇権をめぐって激しい抗争劇を繰り広げ始めたからである。
そのせいか、このところ、格闘技を習おうという人間が多い。〈メフィストフェレス〉に骨抜きにされてしまった警察はあてにはならない。ならばこの物騒なご時勢、自分の身は自分で守るしかない――セルフディフェンスの必要性を肌で感じている市民たちが、少しずつ増えているのだろう。
実際、あちこちのジムや道場の門下生募集の広告が、その新聞にも掲載されていた。
しかし、極限流空手の広告は、そこにはない。

得々と語る父をよそに、ユリはそっとリョウに耳打ちした。
「――いってることはいちいちごもっともっていうか、まあまあ立派なんだけど、おとうさん、ちょっと頭カタいのよねー」
「ああ。質実剛健というかアナクロっていうか、オヤジはハデなPRとか軟派な経営方針が大嫌いだからな」
リョウも溜息混じりに相槌を打つ。
サウスタウンにほんの少しでも住んだことのある人間なら、いまさら説明するまでもなく、極限流空手の強さは誰でも知っている。
Mr. BIGやギース・ハワードといった暗黒街の大立者を相手に、これまで幾度となく披露されてきた極限の拳、まさに地上最強のカラテ――。
だが、そんな抜群の知名度にくらべて、極限流空手の道場経営は決して楽ではない。
武道家に虚飾は不要と主張するタクマの意向で、よそのジムや道場のように派手な新聞広告を打たず、そのために入門希望者が集まりにくいところへきて、稽古のあまりのきびしさゆえに、数少ない門下生までがすぐに辞めていってしまうのである。
それもこれも、タクマの昔気質の不器用さが原因だった。

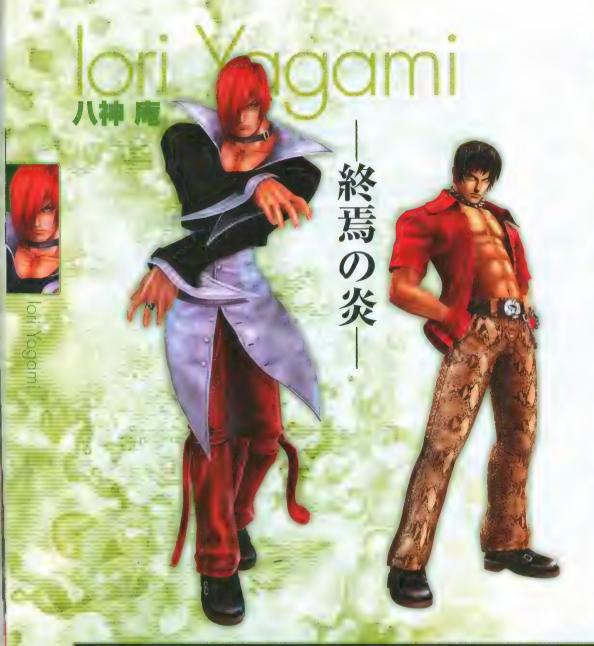
「――ちゃんと聞いているのか、二人とも?」
眉をひそめ、タクマはユリとリョウをじろりと睨んだ。
「もちろんよ」
「当然だろ?」
しれっとしてうなずくふたり。
「要するにあれでしょ? ねえ、おにいちゃん?」
「ああ。とにかく今度の大会で優勝すればいいってことだろう?」
「それはそうだが、ワシがいいたいのは――」
「みなまでいうなよ、オヤジ」
リョウは片手をあげてタクマの言葉をさえぎると、その手を握り締めて不敵に笑った。
「――極限流空手の強さは、俺がこの拳で見事に語ってきてやるぜ」
「わたしとおにいちゃんとで、極限流の強さを世界中にアピールしてきてあげるから、道場のほうはよろしくね、おとうさん」
兄の言葉を受け、小さくガッツポーズを取ってウインクするユリ。
「う、うむ――」
自分がいわんとするところをふたりに先取りされて何もいえなくなったのか、タクマはことさら渋い表情でぎこちなくうなずいただけだった。

「本当に不器用だよなあ、オヤジも」
道場をあとにしたリョウは、大袈裟に溜息をついてかぶりを振った。
「確かにおとうさんは不器用だけど、おにいちゃんがそういうこというかなあ?」
「は? どうしてだよ?」
「だってねえ――」
ユリからすれば、父に負けずおとらずリョウも十二分に不器用な男だ。不器用という言葉が悪ければ、世渡りが下手といってもいい。リョウのそれは、完全に父親ゆずりだった。
「いや、そりゃあ確かに俺だって、自分が要領のいい人間だとは思ってないけどな」
ユリに指摘され、リョウは苦笑いを浮かべて頭をかいた。
「――けど、オヤジのはスジガネ入りだぞ?」
「まあね」
おそらくタクマは、二人の闘いを見て本気で強くなりたい人間、それだけの覚悟を持った人間だけが入門してくれればいいと、そんなことを考えているのに違いない。軽い気持ちで極限流の門をたたく人間など、最初から相手にするつもりはないのだろう。
その考え方は、武道家としては正しくても、道場の経営者としては完全に失格だった。
「――でもわたし、そういうおとうさんて、けっこう嫌いじゃないんだよね。おとうさんのおかげで昔っからいろいろと苦労させられてるのに」
「ん? 何かいったか、ユリ?」
「ううん、別に~」
怪訝そうな顔をする兄をその場に残し、ユリはさっさと自分の部屋に戻っていった。

これまでの人生、ユリは兄の庇護のもとで育ってきた。
父が戻ってきてからは、父に空手を習って自分のあらたな可能性に気づいた。
これからは、少しでも父や兄のために何かしてやりたい。
「――ふたりとも、ホントに不器用だもんね。ここはこのユリちゃんががんばって、少しでも練習生を増やさなきゃ」
今度の大会は世界各地を転戦する長丁場になる。
ささやかな使命感に人知れず燃えながら、ユリはトランクに荷物を詰め込んでいった。

Iori Yagami
八神庵

Iori Yagami

―終焉の炎―

NORMAL COLOR

ANOTHER COLOR

Profile

項目	内容
誕生日	3月25日
身長	182cm
体重	76kg
血液型	O
出身地	日本
格闘スタイル	八神流古武術+本能(源流は草薙流)
趣味	バンド活動
大切なもの	なし
好きなもの	肉
嫌いなもの	暴力
得意なもの	スポーツ全般

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「すぐ楽にしてやる」
登場(vs.アッシュ)	「何者かは知らんが……目障りだ。ここで死ね」
登場(vs.滿口)	「身のほど知らずが……」
登場(vs.シャオロン)	「殺してくれといいたげな顔をしているな、女・・」
登場(vs.京、京CLASSIC)	「貴様のすべてを灰に変えてやる・・・血染めの真っ赤な灰にな!」
登場(vs.ユリ)	「……死にたいのか、貴様?」
登場(vs.レオナ)	「どいつもこいつも……御託が多すぎる」
登場(vs.ビリー)	「死にぞこないが……おとなしくしていれば死なずにすむものを」
登場(vs.ジヴァートマ)	「…… 高くつくぞ」
挑発	「俺が怖いのか[50%]/目障りだ、うせろ[50%]」
勝利(A)	「フフフフ……はっはっはっ……はあーはっはっはっ」
勝利(B)	「そのまま死ね」
勝利(vs.アッシュ)	「俺の炎に引き寄せられ、勝手に燃え尽きたか。……まるで火取蛾(ひとりが)だな」
勝利(vs.シャオロン)	「くだらん……つまらん女だ」
勝利(vs.京、京CLASSIC)	「フフフフ……はっはっはっ……はあーはっはっはっ……ひゃーはっはっはー!」
勝利(vs.レオナ)	「血の呪縛を克服して手に入れたものがその弱さか・・無様な」
フィニッシュ	「このままでは終わらんぞぉぉ……!」
コンティニュー	「クッ!」「・・ふざけるな!!」

攻撃系音声	
弱攻撃	「ヘアッ!」
強攻撃	「かぁ!」
吹っ飛ばし攻撃	「んあぁ![75%]/吹き飛べぇ![20%]」
サイドステップ攻撃	「かぁ!」
弱ダメージ	「ウッ!」
強ダメージ	「ウォ!」
投げダメージ	「グゥッ!」
必殺ダメージ	「グゥオォォッハッ!」
前方緊急回避	「無駄だっ!」
サイドステップ	「無駄だっ!」
受け身	「バカがっ!」
投げ外し	「ヘアッ!」
さばき	「フゥン!」
さばき(成功)	「雑魚が![50%]/フン[50%]」
逆剥ぎ	「邪魔だっ![50%]/うせろ![50%]」
百八式・闇払い	「どおしたぁ!」
百九式・黄泉払い	「終わりか?」
百式・鬼焼き	「おおお!」
爪櫛	「喰らえっ!」
百弐拾七式・葵花(弱)	「フッ!」「ホァッ!」「堕ちろ!」
百弐拾七式・葵花(強)	「フッ!」「ホァッ!」「舞えっ!」
弐百拾弐式・琴月 陰	「ごおおぁ!」「死ねっ!」

禁千弐百拾壱式・八稚女(弱)	「遊びは終わりだ!」「もがけ」「苦しめ・」「そして狂い散れぇぇ!」
禁千弐百拾壱式・八稚女(強)	「遊びは終わりだ!」「泣け、叫べ、そして死ねぇぇっ!」
裏参百拾六式・豺華	「バカめぇぇぇ!」「無様に朽ち果てろっ!」
禁七拾七式・禍風	「うっをぉぉぉぉぉーーーーーっ!」
裏千弐拾九式・焔甌	「はあっーーーーー!」「ハーッハッハッハッハッハ~!」
三神技之弐	「うっをぉぉぉぉぉーーーーーっ!」
三神器之弐(失敗)	「チッ!」
SAフィニッシュ1	「消えろっ!」
SAフィニッシュ2	「邪魔だっ!」
SAフィニッシュ3	「雑魚が!」

Iori Yagami

■通常技・システム共通技

しゃがみ弱Pは発生が早くキャンセル可能。反撃に使おう。ジャンプ弱Kはリーチと持続を生かし空対空に。ジャンプ強Pはリーチは短いものの下に判定が強いので、メインの跳び込み技に。空中吹っ飛ばし攻撃は下方向に判定が強く持続も長い。跳び込みや空対空に便利。左サイドステップ攻撃(強P)からはヒット確認しての弱琴月を決めよう。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P→強P→➡+強P→➡+強P】は発生こそ早いものの、1発目と2発目がしゃがみか背面くらいでしかつながらないので注意したい。【弱K→弱K→➡+弱K】は発生は遅いが、リーチが長く使いやすい。最後を強P強K同時押しで締めるスタイリッシュアート(※)は発生の遅さがネックなもののガード不能で、相手に当てるとすべての行動でキャンセルが可能だ。

※【弱P→弱P→強P→➡+強P→強P強K同時押し】、【弱P→弱P→強P→強P強K同時押し】、【⬆+弱K→弱K→強P強K同時押し】、【強P→強P→強P強K同時押し】、【➡➡+強P→強P強K同時押し】、【⬅➡+強P→強P→強P強K同時押し】の計6種類が該当する

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P 5 上 ※1
  - 弱P 8 上
    - 強P 12 上
      - ➡+強P 10 上
        - ➡+強P 14 上 [01]
        - 強K 13 上 [02]
        - 強P強K同時押し 10 不能 [03]
      - 強P強K同時押し 10 不能 [04]
- 弱K 6 上 ※1
  - 弱K 10 上
    - ➡+弱K 10 上 [05]
  - 強K 8 上
    - 強K 8 上 [06]
- ➡+弱K 10 中
  - ➡+強K 13 上 [07]
  - ⬇+強K 12 下 [08]
- ⬆+弱K 10 下
  - 弱K 8 上
    - 強K 16 上 [09]
    - ⬇+強K 12 下 [10]
    - 強P強K同時押し 10 不能 [11]
  - ⬅+弱K ─ F [12]
- 強P 14 上
  - 強P 10 上
    - 強P 10 上 [13]
    - ➡+強P 14 上 [14]
    - ⬅+強K 11 下 [15]
    - 強P強K同時押し 10 不能 [16]
  - ➡+強P 10 上
    - ⬇+強P 10 下 [17]
  - ⬆+弱K 10 下
    - ➡+強K 18 中 [18]
    - ⬅+強K ─ F [19]
  - ⬆+強P 10 上 [20]
- ➡➡+強P 10 上
  - 強P強K同時押し 10 不能 [21]
- ⬅➡+強P 10 中
  - 強P 12 上
    - ➡+強P 14 下 [22]
    - 強P強K同時押し 10 不能 [23]
- 強K 16 上 ※1
  - ⬇+強K 10 下
    - ⬇+強K 12 下 [24]
  - 強P 10 上
    - 強K 12 上 [25]

※1：キャンセル不能

外式・抗月
C
→→+強P
D 10 G 上
外式・百合折り
空中で←+弱K
D 10 G 中
必殺 百八式・闇払い
↓↘→+弱P
D 16 SC G 上
必殺 百九式・黄泉払い
↓↘→+強P
D 8+9 G 上
必殺 百弐拾七式・葵花
↓↙←+弱Por強P（3回まで連続入力可）
D 10+8+14·10+8+12 G 上×2→中·上×2→下
強の3発目
必殺 百式・鬼焼き
→↓↘+弱Por強P
D 16·12+8 G 上
必殺 参百拾壱式・爪櫛
→↓↘+弱Kor強K
D 10·15 SC G 上·中
※弱のみSC可能
必殺 弐百拾弐式・琴月 陽
↓↙←+弱Kor強K
D 10×2 G 上
必殺 屑風
近距離で→↘↓↙←→+弱Por強P
D 0 G 地投
投げスカリ
超必殺 禁千弐百拾壱式・八稚女（1本）
↓↘→↘↓↙←+弱Por強P
D 0+5+4×6+10·4+5+4×6+10 G 上
超必殺 裏参百拾六式・豺華（1本）
↓↘→×2+弱Por強P／八稚女中に↓↘→×4+弱P強P同時押し
D 45(3×2+24) G 上
※カッコ内の数値は八稚女派生のもの
超必殺 禁七拾七式・禍風（2本）
↓↘→×2+弱Kor強K
D 5 G 上
超必殺 裏千弐拾九式・焔甌（2本）
禍風中に ↓↘←↙↓↘→+強P
D 60 G 地投
超必殺 三神技之弐（3本）
近距離で↓↘→↘↓↙←+弱Kor強K
D 15×2+30 G 地投
Iori Yagami

■外式・轟斧 陰“死神”

■外式・抗月

前進しながら攻撃する空キャンセル対応技。

■外式・百合折り

空中で後方に蹴りを出す。相手を跳び越した場合は逆に入力（左側からジャンプした場合は➡＋弱K）しなければならないので注意しよう。

■百八式・闇払い

地をはっていく紫色の炎を放つ。射出後の姿勢が高く、相手の跳び込みに対して弱いのがネックだが、中距離のけん制に欠かせない。

■百九式・黄泉払い

その場に停滞する闇払いを2発放つ技。2発目の硬直を必殺技でキャンセルすることができる。しかし、1段目と2段目が連続ヒットしないため、ダウン追い打ちに使用するのが主な用途となる。

■百弐拾七式・葵花

前進しながら右と左のアッパーを繰り出し連続攻撃する3段技。弱はリーチが短いが発生は早い。強はリーチが長いものの発生が遅く、1段目のみ空中の相手に当てると空中復帰される。3段目は弱と強で技が変化し、弱は跳び上がり両手でたたき付ける技で中段判定、強は下からえぐる様にアッパーを放ち相手を浮かせる下段判定の技になる。

■百式・鬼焼き

回転し上昇しながら炎で攻撃する。強は出始めから無敵時間が存在するので、割り込み、対空に使用する。無敵時間が短いため相打ちが多発しやすいが、相打ち時は葵花が入るので逃さず追撃だ。

■参百拾壱式・爪櫛

跳び掛かり殴り付ける。弱は出始めから上中段にガードポイントが存在し、当てたときのみ葵花に派生可能。先端部分をガードさせれば反撃を受けにくい。強は発生が遅いものの中段判定かつ跳び上がるまで無敵時間が存在し、当たると相手を地面にバウンドさせる。密着でガードさせても若干不利程度で、投げ以外では反撃を受けにくい。

■弐百拾弐式・琴月 陽

突進し右のボディフックを決めた後、首をつかんで地面にたたき付けて爆発させる。威力が高く、追撃可能なため連続技に最適。弱の方が強より発生が早いので、基本的には弱を使用しよう。

■屑風

立ち状態のみ投げられるコマンド投げ。相手を後ろに放り投げ、一定時間無防備状態にする。連続技のチャンスだ。なお、発生こそ早いが、相手のくらいモーションを投げることはできない。

■禁千弐百拾壱式・八稚女

両手をかざした後に突進し、無数の打撃から最後は交差させた両手でつかんで爆発を起こす。弱は威力が低いが無敵時間が存在する。空中やダウン中の相手をロックしないので、葵花の後などにスーパーキャンセルして浮かせ直すといった使い方が可能だ。強は弱より威力が高く発生も早くなる。相手をロックするので連続技の締めに使おう。

■裏参百拾六式・豺華

巨大な炎の柱を発生させる超必殺技。長い無敵時間が存在するので割り込みに最適だが、発生は遅く対空には使いにくい。八稚女からの派生版はアッパー×2で高く浮かせ巨大な炎の柱を放つ技に変化する。1段目こそロックするが、八稚女で技数制限に到達すると当たらないので注意。

■禁七拾七式・禍風

身をそらして衝撃波を放ち暴走状態になる超必殺技。無敵時間が存在し、当たると相手をロックし地上くらいにする。暴走中は体力減少に加えてガードゲージが0になり、攻撃力も半減する。その代わりにすべての行動が高速化し、通常技をほぼ全行動（通常ジャンプ、前進、後退、しゃがみ、ガードを除く）でキャンセル可能だ。ほかにも、超必殺技をパワーゲージ1本分消費せずに発動することができる。この場合、超必殺技を発動した瞬間に暴走状態は終了する。

■裏千弐拾九式・焔甌

禍風中のみ出せる超必殺技。勢いよく跳び込んだ後に、地面にたたき付け爆発させる。発生は遅いが無敵時間が存在し、立ち、しゃがみどちらも投げることができる。連続技の補正が全く適用されず一定ダメージなので、連続技に組み込もう。

■三神技之弐

相手を地面にたたき付けた後に引き起こし、業火で焼き尽くす。立ち状態の相手のみ投げることが可能。挑発中は全行動でキャンセル可能なので、サイドステップ攻撃などで追撃しよう。

Iori Yagami

Story

やかましくがなり立てるだけのボーカルが耳障りな地下のライブハウスから、薄汚れた階段を登って地上へと向かう。

防音のドアをへだてて、さっきのバンドの演奏がかすかに聞こえていたが、すでに彼の意識はそこには向いていない。

階段を登りきった先は、昼間でもうっそりと暗い路地で、夜ともなればなおさらに暗く、そして人気もなかった。いじましくゴミをあさっている野良犬がいるにはいるが、それも、彼の一瞥を受けた瞬間に尻尾を丸め、慌ててその場から逃げていく。

「……畜生のほうが道理が判っているらしいな」

ぼそりと呟き、八神庵は歩き出した。

毒々しいネオンサインの洪水が渦を巻く表通りのほうではなく、今さっき犬が逃げていった、さらに暗い闇がわだかまる路地の奥のほうへと。

特に用事があって足を向けたわけではない。

それは彼なりの——誰に向けたものかはさだかではないが、ささやかながらも一応の——“配慮”であった。

迷路のような路地を歩き、やがて袋小路めいた場所へとやってきた時、庵の背後にはいくつかの人影がつきしたがっていた。

「——」

猥雑なグラフィティで埋め尽くされたレンガ造りの高い塀の前で歩みを止め、庵は肩越しに背後を振り返った。

数人の男たちが、庵の退路をふさぐかのように立ちはだかっていた。いずれも凶悪な面相をした男たちで、中にはナイフを手にしている者もいる。

庵に道を訪ねようとしている——とは、どう好意的に解釈しても考えられない。明らかに、庵に対する敵意をいだいた連中だった。

だが、ただのチンピラとも少し違うようだった。

確かになりだけは街のチンピラそのものだが、中身がまるで違っていた。ナイフの構え方や歩き方、そして何より全身から放たれる冷ややかな殺気が、彼らが本格的な戦闘訓練を積んだ人間だということをしめしている。

チンピラのふりをしたプロたち——。

果たして、庵はそのことに気づいていたのか。

庵はただ、わずかに唇をゆがめて笑っただけだった。

「ふん……」

庵の左手がポケットからゆっくりと出る。

それが合図になったのか、男たちがいっせいに襲いかかってきた。

数だけを恃むチンピラにありがちな、相手を威嚇するというよりみずからを叱咤するための怒声は、ついにあがらなかった。あくまで無言のまま、静かな殺気だけをまとって、ナイフを持った男たちが庵に殺到する。

それを迎え撃ったのは、紫の熱い颶風だった。

「うお——」

妖しい炎にいろどられた庵の拳が男たちを容赦なく薙ぎ払う。

飛び散る血潮が炎にあぶられて異臭を放ち、肉が裂けるような——引き裂かれるような異音が響き渡った。

そして——。

どの男も、庵にかすり傷ひとつ負わせることもできず、すぐに動かなくなった。

確かに男たちはプロだったが、少なくとも、庵の前に倒れ伏した今の姿はただのチンピラと変わらない。

それを無感動に睥睨していた庵は、シルバーリングの輝く左手に炎をともしたまま、ゆっくりと視線をめぐらせた。

「さっきからそこに隠れている奴……そろそろ出てきたらどうだ？」

「へえ……やっぱこの程度の連中じゃ、ハナっから相手になんないか」

折り重なるように倒れた男たちのさらに向こうに、夜目にもあざやかなライトイエローの人影が唐突に現れた。

まだ若い女——少女といったほうがしっくりくる年頃だろう。

とげとげしい髪型にだぼっとしたイエロー系のコスチューム、そして何より人を小馬鹿にしたような瞳が特徴的な少女だった。

「——さっすが八神庵、何つーかもう、別格？　うん、そうゆうカンジ。これなら十二分に出場資格アリじゃん」

「出場資格……だと？」

「ふん、くだらん……とかニヒルに決めてシカトしてるとさー、オマエ、マジで後悔することになるかもよ？　何てったって、気になるアイツも出場するんだからさ！」

そういいながら、少女は庵の目の前に白い封筒を放り投げた。

「じゃあね！　それ、確かに渡したかんね！」

それだけいい残して、少女は現れたときと同じくらい唐突にその場から消えた。驚くべき身のこなし——だが、庵の表情は変わらない。

「………」

庵の手で沈黙した男たちの血を吸い、白い封筒が赤く染まっていく。

その封蝋に捺された禍々しい紋章をじっと見下ろしていた庵は、おもむろにそれを掴んで歩き出した。

血なまぐさい風が紫炎のくすぶりをどこかへと押し流し、代わりにしっとりとした夜霧を運んでくる。星のない夜空には、細く赤い三日月が静かに輝いていた。

長い前髪の奥からその月を見上げ、庵は歩いていく。

自分が始末した男たちや、それにあの少女のことも——もはや庵にとってはどうでもいいことだった。彼らが何者であろうと庵には関係ない。いちいち詮索するのも面倒だったし、特に興味もなかった。

八神庵という男にとっては、この世のすべてがわずらわしいだけだった。

唯一そうでないものがあるとすれば——。

ポケットに突っ込んだ庵の手の中で、血塗れた封筒がくしゃりと潰れた。

庵がただ一つ心を動かされるものが、この封筒がみちびく先にある。

庵の本能が、そう告げていた。

Seth
セス

―誇り高きエージェント―

Seth

NORMAL COLOR

A

B

C

D

ANOTHER COLOR

A

B

C

D

Profile

Profile	
誕生日	8月1日
身長	190cm
体重	108kg
血液型	B
出身地	アメリカ
格闘スタイル	護身術
趣味	盗聴、ドライブ
大切なもの	ネクタイ、家族
好きなもの	野菜、果物（ベジタリアン）
嫌いなもの	飛行機
得意なもの	個人競技

VOICE LIST

演出系音声	
[illegible]	「さあ、さっさと済ませちまおうぜ」
登場（vs.シャオロン）	「哀しい目だな……これまでその瞳でどれだけの人の死を見てきた？」
登場（vs.ラルフ）	「こういっちゃ何だが……アンタ、いつまでたっても若いねえ」
登場（vs.クラーク）	「ああ、お互いにな」
登場（vs.アルバ）	「理屈では判っていても、感情までは抑えられん――か?」
登場（vs.ルイーゼ）	「ちょいと聞きたいことがあるんだが……いいかな、フロイライン？」
[illegible]	「いいぜっ、打って来い」
勝利（A、B）	「とどめだ！　安心しな……冗談だよ」
勝利（vs.シャオロン）	「おまえさんが捜している男はまだどこかで生きている。……俺にいえるのはそこまでだ。すまんね」
勝利（vs.ラルフ）	「ま、アンタがおとなげないのは確かだがね」
勝利（Vs.アルバ）	「……これで気がすんだかい？」
勝利（vs.ルイーゼ）	「あんた、なぜ〈アデス〉に狙われてるんだい？詳しい話を聞きたいんだがね」
フィニッシュ	「洒落に、ならんぜぇぇぇぇぇ……！」
コンティニュー	「噂以上に強いじゃない」

攻撃系音声	
弱攻撃	「ィヨッ！」
強攻撃	「ェアッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「おりゃあ！」
サイドステップ攻撃	「ェアッ！」
弱ダメージ	「ウオァ！」
強ダメージ	「ゥガァッ！」
投げダメージ	「やるなぁっ！」
必殺ダメージ	「オオアッ！」
[illegible]	「あたらねえぜ」
サイドステップ	「あたらねえぜ」
受け身	「まだまだあ」
投げ外し	「惜しかったな」
さばき	「ノン！」
さばき（成功）	「がら空き！」
肘当てからの波動打ち	「ヘァ！」
巴投げ	「ウリャァ！[50%]／そ～れ！[50%]」
[illegible]	「へぇあっ！」
[illegible]	「はあっ！」
[illegible]	「えぁっ！」
真月	「決めるぜぇ――！」
流月	「決めるぜぇ――！」
虎月・戒・終	「決めるぜぇ――！」
弓月	「しゅっ！」「ふんっ！」
矢月	「ぁおらぁーっ！」
弦月	「ふぇいい！」
胴崩し（中段シフト）	「ふふ～ん！」
胴崩し（成功）	「オァリャアァッ！」
脚取り	「読めたっ！[50%]　見え見えだぜ[50%]」
脚取り（成功）	「オァリャアァッ！」
脚取り（失敗）	「あらっ」
[illegible]	「へいあっ！」「ォオリャーーッ！」
入り身 [illegible]	「もらった！[40%]　こっちだよ！[30%]／下だよ[30%]」「おらっ！」「ぁおらぁ――っ！[70%]　高い高～い[30%]」
[illegible]	「どこ見てんだぁ?」「アラヨット!」「何やってんだ!」
SAフィニッシュ1	「ィドラァァ――！」
SAフィニッシュ2	「こいつでどぉだぁっ！」

Seth

■通常技・システム共通技

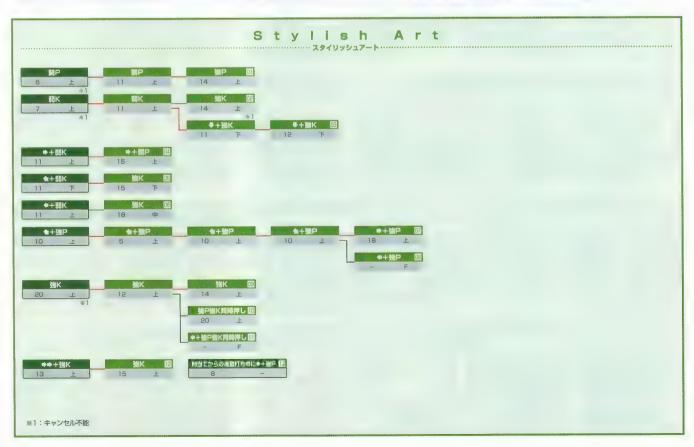
しゃがみ弱Pは発生が早く、打点が低い。姿勢の低い相手への反撃に最適だ。⬋+弱Kはキャンセル可能な下段技。やや発生が遅いので、起き攻めで使おう。⬋+強Pは出始めを必殺技でキャンセル可能。さばき後の攻防に便利。ジャンプ弱Kは下方向に長く、跳び込みに使いやすい。また、ジャンプの昇りで出せば中段攻撃になる。ジャンプ強Pはめくり判定がある。ジャンプ強Kは持続の長さを、空中吹っ飛ばし攻撃は発生の早さを生かし、けん制に活用しよう。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P】は発生が早くスキが小さい。ヒット確認して必殺技につなげよう。【P投げ→➡+強P】後は追撃可能。P投げ後の追加入力は迅速に。【強K→強K→強K】はダメージが大きい。胴崩し(中段シフト)成功後や、スキの大きい技への反撃に使っていこう。

Stylish Art
スタイリッシュアート

- 01: 弱P (6 上) ※1 → 弱P (11 上) → 強P (14 上)
- 02: 弱K (7 上) ※1 → 弱K (11 上) → 強K (14 上) ※1
- 03: 弱K (7 上) ※1 → 弱K (11 上) → ⬇+強K (11 下) → ⬇+強K (12 下)
- 04: ➡+弱K (11 上) → ➡+弱P (15 上)
- 05: ⬋+弱K (11 下) → 強K (15 下)
- 06: ⬅+弱K (11 上) → 強K (18 中)
- 07: ⬋+強P (10 上) → ⬋+強P (5 上) → ⬋+強P (10 上) → ⬋+強P (10 上) → ➡+強P (18 上)
- 08: ⬋+強P (10 上) → ⬋+強P (5 上) → ⬋+強P (10 上) → ⬋+強P (10 上) → ⬅+強P (– F)
- 09: 強K (20 上) ※1 → 強K (12 上) → 強K (14 上)
- 10: 強K (20 上) ※1 → 強K (12 上) → 強P強K同時押し (20 上)
- 11: 強K (20 上) ※1 → 強K (12 上) → ⬅+強P強K同時押し (– F)
- 12: ➡➡+強K (13 上) → 強K (15 上)
- 13: 肘当てからの波動打ち中に➡+強P (8 –)

※1：キャンセル不能

■落月
空中から真下に落下し、両足で踏み付ける。技後はソバット、スライディング、前転に派生可能。
■闇月
鋭い蹴りを出しつつ斜めに下降。けん制、反撃、連続技と使いどころが多いセスの主力技だ。ヒットorガード時はソバット、スライディング、前転に、空振り時は前転にのみ派生可能だ。
■泳月
一回転した後、緩やかに落下しながら攻撃。めくり判定があるので、相手の背中側に着地するように出そう。闇月と同じくヒットorガード時は3種の派生技へ、空振り時は前転にのみ派生可能。
■ソバット
技名通りソバットで攻撃する。スキが小さく、始動技がガードされたときのフォローに最適。壁付近で決めた場合は状況により追撃を狙えるぞ。
■スライディング
下段の派生技。決まると相手は近距離でダウンし、起き攻めに移行可能。ガードされるとスキが生じるので、始動技がヒットしたときのみ出そう。
■前転
前転して一定時間無敵になる。闇月、泳月空振り時でも出せるのが特徴。硬直の後半を必殺技でキャンセルできるので、反撃を受けにくい。
■昇陽
掌で突き上げる。地上ヒット時は強のみダウンを奪える。発生が早く、連続技に組み込みやすい。
■虎月・償
低い姿勢で突進し、殴り付ける虎月連係の始動技。虎月・償・終、虎月・戒、流月に派生可能。
■虎月・償・終
下段技のパンチ。スキが大きく使いにくい。
■虎月・戒
上から拳を振り下ろす。スキは大きいものの、虎月・戒・終、虎月・懺、流月に派生可能だ。
■虎月・戒・終
力を込めたストレート。この技で締めるのが虎月連係では最大ダメージ。ヒット時のみ出そう。
■虎月・懺
アッパーカット。スキが小さいので、虎月・償ガード時はここまで出そう。流月に派生可能。
■流月
拳を突き上げ宙に浮き上がる。虎月連係で唯一ディレイを掛けて出せる技だ。連続技で使おう。
■朧月
前進しつつのパンチ。振りかぶっている間は立ちガード可能な攻撃を耐えられる。ガードされてもスキは小さく、ガードゲージをかなり削れるぞ。
■弓月
突進後ひざ蹴りを出す。弱より強の方が発生が早く、派生技への移行も早い。また、派生技の矢月、弦月、前転は弓月の強弱により性能が変化。
■矢月
上段回し蹴り。強弓月から出すと空中でも連続ヒットするので、離れた相手への追撃に使おう。
■弦月
下段技の足払い。弱弓月後に出すと浮かせ技、強弓月後ではダウンを奪う技となる。
■前転
空中必殺技後に派生するものとほぼ同性能だが、強弓月後のものは硬直をキャンセルできない。
■胴崩し（上段シフト）
飛び道具以外の立ちガード可能技を受け止め反撃。入力直後から効果時間が発生するのが特徴。
■胴崩し（中段シフト）
飛び道具以外の高打点なガード可能技を受け流す。成功後、通常技で追撃でき、見返りが大きい。
■脚取り
飛び道具以外の低打点なガード可能技を受け止め、反撃。なお、各種胴崩しを含めこれら三つの技は、同技以外の二つの技で1度だけキャンセル可。
■双掌昇陽
昇陽の強化版。追撃まで決めれば高威力だ。
■脚取り 七閃陣
飛び道具以外のガード可能技を受け止め、反撃する。出始めから効果時間があり、威力が高い。
■入り身 潮月
ひたすら蹴り付け、打ち上げる。始動技のスライディングが決まれば最後まで連続ヒットするぞ。
■時雨 乱菊
立ち状態のみ有効な投げ技。ヒット後、相手のレバー、ボタン入力が反転する。効果は一定時間経過するか、どちらかの技がヒットするまで継続。

Seth

Story

慈善家たちが集まったとある屋敷のガーデンパーティーの席で、セスはホスト役の老婦人に尋ねられた。
「あなた、お仕事は何をなさっていらっしゃるの？」
少し考えて、セスは答えた。
「単純にいえば……まあ、正義の味方みたいなものですよ」
「まあ、それはそれは……」
セスの言葉をジョークだと思ったのか、老婦人は丸っこい身体を揺らして笑った。
確かにセスは、おおむね社会正義のためにはたらいている。今夜のパーティーに出席したのもそのためだ。
この老婦人の夫には、東南アジアの武装集団と太いパイプを持つ麻薬密売組織の黒幕というもうひとつの顔がある。だが、おそらく妻は何も知らない。自分が慈善事業につぎ込んでいる夫の財産の大半が、ケシの花によって生み出されたものだと知っていたら、こんなに能天気にふるまってはいられないはずだ。
老婦人と談笑するセスの薬指——そのリングに仕込まれた小型カメラの中には、彼女の夫を検挙するのに充分な証拠が納められている。セスがパーティーの賑々しさにまぎれて集めてきたこの証拠を当局に提出すれば、老婦人はやさしい夫を半永久的に失うことになるだろう。
セスはこめかみを押さえて軽く首を振った。
「——ああ、どうやら飲みすぎたらしい」
実際に痛むのは、頭ではなく胸だったが、老婦人はセスの嘘に気づかなかった。
「あら、それはいけませんわね」
「少し失礼して、酔い醒ましに夜風に当たってきてもよろしいでしょうか？」
「ええ、どうぞどうぞ。夜はまだ長いですものね」
「すぐに戻りますよ、マダム」
おしゃべり好きで人を疑うということを知らない老婦人に一礼し、セスは人の輪を離れて暗い池のほとりへと足を向けた。
「冷たいお水はいかがです？」
夜の池をじっと見つめていたセスのもとに、銀のトレイをかかえた長身のウェイターがやってきた。彼を振り返ったセスの目がすっと細くなる。
次の瞬間、セスとウェイターは意味ありげにうなずき合った。
「ありがとう」
よく冷えた水を一気に飲み干したセスは、左手のリングをはずして空のグラスの中に放り込み、それをトレイの上に返した。
「——それともうひとつ」
「何でしょう？」
「すまないが、私は具合が悪くなって先に帰ったと、マダムにそう伝えてもらえるかな？　この非礼は後日お詫びすると申し添えてほしいんだが」
「うけたまわりました」
深々と頭を下げるウェイターをそこに残し、セスは老婦人のパーティ会場をあとにした。
「これにて任務完了……か」
今夜は政財界の賓客たちでにぎわっているこの庭も、おそらくあすの昼前には、いかつい顔をした捜査官たちによって埋め尽くされているに違いない。その中には、スーツに着替えてバッジをつけた今のウェイターも混じっているはずだ。
そして、屋敷の中からガウン姿のまま連行されていく夫を見て、あのマダムは呆然と立ち尽くすのだろう。
「申し訳ありません、マダム。なにぶん、これも社会正義のためでして」
窮屈なアスコットタイをはずし、脱いだタキシードを肩にかけたセスは、飾り門を振り返って少し哀しげにうそぶいた。

セスがサウスタウンの有力なボスのひとり、フェイトと接触したのは、新興組織〈メフィストフェレス〉のさらに上に存在する巨大組織、〈アデス〉に迫るためだった。
別に契約を交わしたわけではないが、それは一種の取り引きといっていい。
フェイトは自分たちの力では知りえない〈メフィストフェレス〉の情報をセスから受け取り、セスはフェイトたちに〈メフィストフェレス〉を揺さぶってもらう。
フェイトたちの目的は、〈メフィストフェレス〉とそのボス、デュークをサウスタウンから排除することにあり、一方のセスの目的は、〈メフィストフェレス〉を壊滅に追い込んで上部組織の〈アデス〉を引きずり出すことにあった。
セスとフェイトはたがいに利用し利用されるドライな関係であって、少なくとも、それは途中まではうまくいっていた。
誤算だったのは、セスが核心に触れる前に、フェイトが暗殺されてしまったことだった。

パーティのあと、夜風に吹かれながらオフィスまで歩いて帰ってきたセスは、ガラステーブルの上に置かれた白い招待状を見て深い溜息をついた。
死神の鎌と猛禽の翼をあしらった紋章が、ふたたび開催されるというキング・オブ・ファイターズにセスをいざなっていた。
今大会にも、やはり〈アデス〉の影がちらついている。今度こそその尻尾を掴むべく、セスも参戦を決意していた。
だが、前回と同じように、あの双子も参戦してくるだろう。
フェイトを父親代わりとしてサウスタウンで育った、アルバ・メイラとソワレ・メイラ。
タキシードを放り出し、セスはソファに寝転んだ。
「任務に私情をさしはさまないのがプロってもんだが……」
だからといって、仇を見るような彼らのまなざしに慣れるわけでもない。
セスが任務のためにフェイトを利用するだけ利用して、ついには見殺しにした——アルバたちはそう考えている。
もちろん事実は違うが、その理由を理解し、受け入れてもらうには、彼らはまだ若すぎるのかもしれない。
「……フェイトを死なせちまったぶんだけ、永遠に俺の借りのほうが大きい、か……」
テーブルの上にあったバーボンの瓶を手に取り、ストレートのままひと口あおってアルコール臭い溜息をもうひとつ。
セスは暗い天井を見上げてひとりごちた。
あの双子にどうやってこの借りを返せばいいか、セスにはまだ判らなかった。

任務のために何かを犠牲にすること自体は、セスも初めて経験することではない。
しかし、だからといって、その後味の悪さに慣れるわけでもない。
ましてや犠牲になったのが人の命となればなおさらだった。
ひとつの命を犠牲にすることで、より多くの命が救われた。だから、その犠牲は決して無駄ではない——などという詭弁は、身内を犠牲にされた者には通用しない。

Profile

誕生日	6月24日
身長	178cm
体重	70kg
血液型	B
出身地	アメリカ
格闘スタイル	古武術＋マーシャルアーツ
趣味	ツーリング、ベースを弾くこと
大切なもの	テリーにもらった帽子、愛用のバイク
好きなもの	ドライバーグローブ
嫌いなもの	すぐに自慢するヤツ
得意なもの	3on3（ストリートバスケット）、料理

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「限界まで飛ばすぜ！」
登場（vs.マリー）	「テリーの知り合いだからって手加減はナシだぜ、ミス・ライアン！」
登場（vs.溝口）	「いきなりだな、オッサン。ケンカ売ってるつもりなら買うぜ」
登場（vs.テリー）	「OK、もうルーキーじゃないってことを教えてやるぜ!」
登場（vs.リョウ、ユリ、Mr.カラテ）	「極限流か……俺の知り合いにも、ひとり使い手がいるぜ」
登場（vs.舞）	「アンタ、テリーの弟さんと暮らしてるんだよな?」／「じゃあ、オレがテリーの息子みたいなもんだとすると、アンディさんと夫婦同然のアンタは、オレから見ればおばさ――」
登場（vs.ギース）	「貴様は……!　ギース!」
登場（vs.ワイルドウルフ）	「相変わらずあちこちぶらついてるのかい?」
挑発	「シャンとしなっ![50%]／逃げてもいいんだぜ?[50%]」
勝利（A）	「この程度じゃねぇだろ?」
勝利（B）	「……あばよ」
勝利（vs.テリー）	「どうしたんだ、テリー?　伝説の狼の名が泣くぜ!」
勝利（vs.舞）	「テリーの弟さんもいろいろと大変そうだな……」
勝利（vs.ギース）	「かあさんの苦しみ……万分の一でも思い知ったか!」
フィニッシュ	「ゥウワアアァァァァ……!」
コンティニュー	「こっ……ここまでか……」

攻撃系音声	
弱攻撃	「フッ！」
強攻撃	「ハッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「リャア！」
サイドステップ攻撃	「ハッ！」
弱ダメージ	「アッ！」
強ダメージ	「ウワッ！」
投げダメージ	「クゥッ！」
必殺ダメージ	「ゥアアァァッ！」
前方緊急回避	「ヨッと」
サイドステップ	「ヨッと」
受け身	「まだまだ！」
投げ外し	「触るなっ！」
さばき	「フ！」
さばき（成功）	「セイヤ！」
虚空閃	「ハッ！」
ハードエッジ（弱）	「ハッ！」
ハードエッジ（強）	「ハッ！」「リャアァァァッ！」
烈風拳	「烈風拳！」
ダブル烈風拳	「ダブル烈風拳！」
ライジングタックル	「ライジングタックル！」
レイジラン・Type「ダンク」	「ダァァァァンク！」
レイジラン・Type「アッパー」	「アッパー！」
クラックカウンター（成功）	「ウリャアッ！」
真空投げ	「ハッ！」
羅刹	「ハァァァァ……」「もらったぁぁ！」
ブレーキング	「ハッ！」
レイジングストーム	「レイジング……」「ストォォォ―――ム！」
シャインナックル	「喰らいなっ！」
MAX版 シャインナックル	「決めるぜ！」「ウリャァァァァ―――ッ！」
ネオ・レイジングストーム	「ネオレイジング……」「ストォォ―――ム！」
デッドリーレイブ・ネオ	「デッドリーレェェェェイブ！」「とどけぇ！」
SAフィニッシュ1	「ハッ、ダセェな！[50%]／拍子抜けだぜ[50%]」
SAフィニッシュ2	「まだまだ行くぜっ![50%]／いっちまいな![50%]」

Rock Howard

■通常技・システム共通技

ジャンプ弱Kは真横から前方斜め上方向に鋭い判定を持ち、さらに発生が早いため空対空に便利。同じく空中吹っ飛ばし攻撃も真横に強力な判定を持つが、発生が遅いのでジャンプ防止に使おう。跳び込みを仕掛ける際には、下方向に強いジャンプ強Kがオススメだ。サイドステップ攻撃は、左サイドステップ(強P)、右サイドステップ(強K)はリーチが長く使いやすい。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P→強P→強P→➡+強P】は1発目の発生が早く、反撃、割り込み、ジャンプ攻撃からのつなぎに。【➡+弱K→⬇+弱K→⬇+強K】はリーチが長い下段始動。3発目でダウンを奪えるが、受け身を取られるのでダブル烈風拳・改へつなごう。【⬆+弱K→⬆+弱K】は2発目が発生の早い中段攻撃。【➡+強P→➡+強P】は1発目が空振りキャンセルでき、さばきの攻防で使える。

Stylish Art

スタイリッシュアート

01: 弱P(5 上 ※1) → 弱P(5 上) → 強P(8 上) → 強P(8 上) → ➡+強P(10 上) → ⬅+強K(10 上)

02: 弱K(6 上 ※1) → 弱K(6 上) → 弱K(6×2 下→上) → 強K(16 上)
03: 弱K(6 上 ※1) → 弱K(6 上) → 強K(16 上)
04: 弱K(6 上 ※1) → ⬆+強P(12 上)
05: 弱K(6 上 ※1) → 強K(12 上) → 強P(12 上)
06: 弱K(6 上 ※1) → 強K(12 上) → 強K(14 中)
07: 弱K(6 上 ※1) → 強K(12 上) → ⬇+強K(12 下)

08: ➡+弱K(12 下) → ⬇+弱K(12 下) → ⬇+強K(12 下)
09: ➡+弱K(12 下) → 強P(13 上) → 強K(14 上)

10: ⬆+弱K(12 上) → 弱K(12 上) → 強K(14 上)
11: ⬆+弱K(12 上) → 弱K(12 上) → ⬇+強K(10 下)
12: ⬆+弱K(12 上) → ⬆+弱K(10 中)

13: 強P(14 上) → 弱K(6×2 上 ※2) → 弱K(6×2 下→上) → 強K(16 上)
14: 強P(14 上) → 弱K(6×2 上 ※2) → 強K(16 上)
15: 強P(14 上) → 強K(12 上) → 強K(20 中)

16: ➡+強P(10 上) → ➡+強P(14 上)
17: ➡+強K(12 中) → 強K(14 上) → ➡+強K(10+12 中)

18: ⬆+強P(8+12 上 ※2) → 強P(12 上) → 強K(12 上)
19: ⬆+強P(8+12 上 ※2) → ⬆+強P(12 上) → 強P(12 上)

※1：キャンセル不能　※2：1段目のみキャンセル不能

バックスラッシュ
+弱K
D 12 G 上
ダブルファング
+強K
D 10+12 G 中
オーバーヘッドキック
+強K
D 14 G 中
烈風拳
+弱P
D 14 G 上
ダブル烈風拳
+強P
D 14×2 G 上
ダブル烈風拳・改
ダブル烈風拳中に強P強K同時押し
D 4+8 G 上
ライジングタックル*
タメ+弱Por強P
D 14・4+2×3+14 G 上
ハードエッジ*
+弱Por強P
D 18・10+12 G 上
強のみのグラフィック
レイジラン・Type「ダンク」*
+弱K
D 20 G 中
レイジラン・Type「シフト」*
+強K
D − G −
レイジラン・Type「アッパー」*
+弱K強K同時押し
D 15 G 上
クラックカウンター・「スタンド」
+弱K
D 20 G 当
成功
クラックカウンター・「グラウンド」
+強K
D 20 G 当
成功
ボルティング
※
D 10 G 下
※クラックカウンター・「スタンド」or「グラウンド」中に強K
真空投げ*
近距離でレバー1回転+強P
D 5 G 地投
投げスカリ
羅刹
真空投げ中に+強P
D 20 G 上
ブレーキング
*の技中に弱P弱K同時押し
D − G −
※写真はレイジランのもの。なお、ライジングタックルは強のみ可能
レイジングストーム(1本)
×2+弱Por強P
D 50 G 上
シャインナックル(1本)
×2+弱K
D 45 G 上
MAX版 シャインナックル(2本)
×2+強K
D 5+10×6 G 上
ネオ・レイジングストーム(3本)
+弱Por強P
D 15×2+65 G 下→上→中
デッドリーレイブ・ネオ(3本)
+弱P強P 同時押し・弱P・弱P・弱K・弱K・強P・強P・強K・強K・+強P
D 10+6×8+22 G 上×4→下→上×5
Rock Howard

■特殊技

バックスラッシュ、ダブルファングは相手を浮かせる蹴りで、後者は中段判定。オーバーヘッドキックはヒット時に相手を地面にたたき付ける。

■烈風拳

前方に地面を疾走する衝撃波を飛ばす。スキは大きめだが、遠距離戦時のけん制に利用していく。

■ダブル烈風拳

左右の腕で烈風拳を二つ作り、前方へ飛ばす。発生が速く2ヒットさせるとダメージが高い。また、通常の飛び道具に当たってもかき消されない。

■ダブル烈風拳・改

目の前に飛ばないダブル烈風拳を出す。2段目を当てた瞬間に必殺技でキャンセルでき、さらに発生が早くヒット時は相手を浮かせられるため、連続技の中継、連係の組み立てに便利な必殺技だ。

■ライジングタックル

逆立ち状態から上昇して攻撃する。弱はスキは大きいものの、攻撃発生後まで無敵があるので対空や割り込みに。強は無敵は一切無いが、発生が早いので連続技に組み込みやすい。強の1段目中に弱P弱K同時押しで動作を停止(ブレーキング)できる。1段目をヒットさせると、相手を強制的に立ち状態にさせるので、ブレーキングから真空投げへつなげられる。

■ハードエッジ

弱はヒジを突き出して突進、強はヒジ打ちから掌底へ連係する。弱、強ともにダメージは高く、発生も早いので連続技に使いやすい。ただし、スキは大きめなので、確実にヒットする状況で使おう。なお、ヒジ打ちが当たった瞬間に弱P弱K同時押しで、動作を停止(ブレーキング)できる。

■各種レイジラン

Type「ダンク」は前方に走り、相手に近付くと低いジャンプから中段判定のパンチで攻撃する。ガードされても反撃を受けないので、ガード崩しに用いよう。Type「シフト」はダッシュ中に相手へ触れると、瞬時に背後に回りこむ。技後の硬直は真空投げでのみキャンセルできる。Type「アッパー」はダッシュからアッパーを繰り出す。主にダブル烈風拳・改からの追撃に使おう。なお、各種レイジランは、ダッシュ中に弱P弱K同時押しで動作を停止(ブレーキング)できる。

■各種クラックカウンター～ボルティング

コマンド入力完成直後から当て身判定が発生する当て身技で、攻撃を受け止めるとカカト落としで反撃する。「スタンド」は上中段攻撃を受け止めることができ、相手のジャンプ攻撃を防げるので対空に活用する。「グラウンド」は上下段攻撃を受け止められるので、地上戦の割り込みに使おう。なお、反撃のカカト落としは受け身を取られるが、展開が早いので反応してボタンを押しにくい。相手が受け身を失敗したら、派生技のボルティングやダウン追い打ちで追撃しよう。

ボルティングはダウンしている相手を蹴り上げる。スーパーキャンセルすればさらに追撃可能だ。

■真空投げ～羅刹

相手の立ち状態をつかみ、後方へ投げ捨てるコマンド投げ。1フレームで投げ判定が発生するため、反撃や連続技に使いやすい。相手をつかんだ瞬間に弱P弱K同時押しで動作を停止(ブレーキング)すれば追撃可能。また、真空投げ中に追加コマンドで羅刹へ移行する。羅刹自体はヒット数に関わらず、必ず20ダメージ与えられる。

■レイジングストーム

両腕を地面にたたき付けると同時に、衝撃波の柱を体の回りに発生させる。相手を浮かせた後の追撃や、無敵時間を生かした割り込みに使おう。

■シャインナックル

拳を突き出して突進する。無敵は無いが、攻撃発生、リーチともに優秀なので、連続技に使おう。

■MAX版 シャインナックル

シャインナックルからライジングタックルへ連係する超必殺技。移動距離が長く無敵が長いため、相手の飛び道具を抜けつつ攻撃するのに役立つ。

■ネオ・レイジングストーム

巨大な衝撃波で連続して攻撃を放つ。発生が早く長い無敵時間があるが、地上かつ密着状態の相手に当てないと全段ヒットしない。

■デッドリーレイブ・ネオ

無敵状態の突進攻撃が当たると相手をロックし、追加コマンドを入力するごとに次々と攻撃を繰り出す。攻撃発生が遅いので、ダブル烈風拳・改後など、相手を浮かせた後につなげていこう。

Rock Howard

Story

ここに共同生活を送っている二人がいる。
一人は料理が苦手で、もう一人は料理上手。
なら、うまいヤツがフライパンを握るのは当然の流れだ。
それはロックにも判る。
「……だけどよ、だったら食料の買い出しくらいは、キッチンに立たないヤツがやったっていいんじゃねえか?」
至極当然のその疑問をロックが口にするたびに、テリー・ボガードはこううそぶく。
「腐りかけのチキンやトマトを買ってきてもいいんだったら俺が行こうか」
料理下手の自分には食材の良し悪しもロクに判らないという理由で、テリーは3回に1回は買い物を渋る。
きょうはたまたまその3分の1の日だった。

チキンとトマト、アボカドにレタス、あとはリンゴを少々。
メモを片手に簡単に買い物をすませ、ロック・ハワードはスーパーを出た。
「まあ、テリーが横着なのは今に始まったことじゃないしな」
紙袋をかかえて歩くロックの口から、苦笑混じりの言葉がこぼれる。
その時、赤信号で立ち止まったロックの視線が、角の売店の店先に吸い寄せられた。
あることないことセンセーショナルに書き立てる三流タブロイド紙の一面に、馴染みのある街の名前が踊っていた。
暴力による街の支配を推し進めていた〈メフィストフェレス〉の崩壊をきっかけに、サウスタウンではその後釜をめぐってギャング同士の抗争がふたたび激化していたが、ここ最近、とあるグループの台頭によって、それもようやく鎮静化のきざしが見えてきた——との由。
思いがけず目にした生まれ故郷の話題に、ロックは信号が変わったことにも気づかず、しばらくその場に立ち尽くしていた。

サウスタウンはロックのふるさとだが、いい思い出は少ない。
絵を描くことだけが趣味だった——病弱な母とすごした貧しくもしあわせな日々と、それにテリーとの出会いを除けば、いまさらかえりみたいと思うような記憶など特にない。テリーと共に世界各地を放浪するようになってからは、数えるほどしか舞い戻ったこともなかった。
あのふるさとは、今頃どうなっているのだろうか。

それも一種の感傷だったのか、あれこれととりとめもないことを考えながら、テリーと二人で借りているアパートへと戻ってきたロックは、ドアの前に白い封筒が落ちているのに気づいて眉をひそめた。
正確には、落ちていたのではなく、置かれていたのだろう。
2通ある封筒の表には、それぞれテリーとロックの名前が記されていた。
ふと悪い予感がして、たった今登ってきたばかりの階段の手摺から大きく身を乗り出し、地上を見下ろす。
この界隈には似つかわしくない黒塗りのリムジンが、ちょうどそこの路地から走り出ていくのがわずかに見えた。
「…………」
リムジンのエンジン音が遠ざかっていくのを聞きながら、ロックはもう一度その招待状に視線を落とした。

「ヘイ、どうしたんだ、ロック?」
ソファに横になっていたテリーは、帰ってきたロックの顔をひと目見るなり、映りの悪いテレビを消して身を起こした。
「——何かあったのか?　浮かない顔をしてるぜ?」
「いや、こんなモンが届いてたからさ」
テーブルの上に紙袋を置いたロックは、白い封筒をテリーに投げて寄越した。
「そっちがテリー宛てで……オレにも同じものが届いてた。はっきりと見たわけじゃねえけど、ポストマンはゴージャスなリムジンで退場してったぜ」
「なるほど……どうやらファンレターってワケじゃないらしいな」
封を切って中身を確認したテリーは、目を細めて笑った。
キッチンのシンクに寄りかかり、ロックも封を切る。
キング・オブ・ファイターズを開催します——。
白い紙の上に、そんな一文がぽつんと置かれている。
裏面には最初の試合の会場と日時が簡潔に記され、そこまでの航空券が1枚添えられているだけだった。
「ずいぶんと不親切な招待状だな。対戦相手どころか主催者の名前すら書いてない。……ま、いつものことかもしれねえけどさ」
買ってきたばかりのリンゴをかじってロックは毒づいたが、わざわざテリーに出場の意志を確認したりはしなかった。招待状を見つめるテリーの目の輝きを見れば、いまさら尋ねるまでもないだろう。
そういえば——。
口もとをぞんざいにぬぐって、ロックはふと天井を見上げた。
——しばらくかあさんの墓参りをしていない。
ロックがぼんやりとそんなことを考えていると、招待状を封筒に戻したテリーがからかうように口笛を吹いた。
「物思いにふけってるところを悪いんだが、俺のランチはいったいどうなってるんだ?」
「悪い、忘れてた」
「おいおい」
「すぐに作るよ」
リンゴをテリーに投げ渡し、ロックはキッチンに立った。
骨つきのチキンを皮目からじっくり焼きながら、アボカド、トマト、レタスを手際よく切っていく。習うより慣れろとはよくいったもので、そもそもロックの料理の腕がプロ並みにまでなってしまったのは、あまり料理のうまくないテリーの代わりに、毎日のようにロックが食事の用意をしていたからだ。
「————」
キッチンの窓から灰色にけぶる街並みが見えた。
特に目的地も決めずにテリーとふたりで旅をしてきて、半年ほど前にたどり着いた街だ。決して悪い街ではなかったが、テリーにもロックにも、ひとつの場所に長く腰を落ち着けていられない厄介な癖がある。
そろそろここを引き払って、また旅に出る時期が近づいているのかもしれない。今度の大会は、そのいいきっかけになるだろう。
食事がすんだら、テリーに切り出してみよう。
大会の前に、一度サウスタウンに寄ってみないか、と。
手馴れたナイフさばきで焼きたてのチキンをスライスしながら、ロックはそう思った。

Leona
レオナ
―サイレントソルジャー―

Leona

NORMAL COLOR

A
B
C
D
ANOTHER COLOR

A
B
C
D
Profile

誕生日	1月10日
身長	177cm
体重	66kg
血液型	B型
出身地	不明
格闘スタイル	マーシャルアーツ+ハイデルン流暗殺術
趣味	工場見学
大切なもの	なし
好きなもの	なし
嫌いなもの	血
得意なもの	なし

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「任務遂行します」
登場(vs.マリー)	「闘うことの怖さを知らなければ、戦場では生き残れない……」
登場(vs.瀟口)	「戦争と喧嘩は違うわ。それが理解できていないあなたでは……勝てない」
登場(vs.シャオロン)	「おのれの血を呪ってみずから命を絶つことはたやすいわ。……でも、わたしは血の呪縛を乗り越えて生きていく道を選んだ」
登場(vs.ラルフ)	「了解」
登場(vs.クラーク)	「了解。気楽に行きます」
登場(vs.庵)	「力は……コントロールできるわ……」
登場(vs.リアン)	「あなた……後悔するわ……」
登場(vs.ナガセ)	「……あなたもね」
登場(vs.フィオ)	「は?」
挑発	「逃げるのよ[50%]/どうしたの?[50%]」
勝利(A)	「任務完了」
勝利(B)	「あなたでは……勝てない」
勝利(vs.シャオロン)	「……うまく笑えないことがそんなに重要な問題なの?」
勝利(vs.ラルフ)	「……引き続き、任務遂行します」
勝利(vs.庵)	「あなたには、まだ判っていない……」
フィニッシュ	「アアアアァァアァ……!」
コンティニュー	「任務……失敗」

攻撃系音声	
弱攻撃	「フン!」
強攻撃	「ヘイ!」
吹っ飛ばし攻撃	「タァ!」
サイドステップ攻撃	「ヘイ!」
弱ダメージ	「ウゥ!」
強ダメージ	「アゥ!」
投げダメージ	「ウァッ!」
必殺ダメージ	「アアッ!」
前方緊急回避	「ハッ[80%]/逃げない[20%]」
後方緊急回避	「逃げるの」
サイドステップ	「ハッ」
さばき	「フッ!」
さばき(成功)	「させない……」
レオナクラッシュ	「アップルジュース」
ムーンスラッシャー(弱)	「キル!」
ムーンスラッシャー(強)	「キル!」
リバーススラッシャー	リバース![30%]/ツゥー![70%]
ボルテックランチャー	「ゥウオオォォォォ!」
ディスチャージ	「シュウーーッ!」
グライディングバスター	「フォーーッ」
イヤリング爆弾・2:ハートアタック	「ハートアタック!」
イヤリング爆弾・2:ハートアタック(爆破)	「負けて終わり」
グレイトフルデッド	「ヘイ!」
リボルスパーク	「さよなら……[50%]/終わりよ……[50%]」
グラビティストーム	「イィーーヤァッ!」「消えなさい!」
SAフィニッシュ	「ここまでね……」

Leona

■通常技・システム共通技

ジャンプ弱Pはレオナの通常技中最も発生が早い。反撃、割り込みに活用しよう。ジャンプ強Pは下方向に判定が強く、跳び込みに使える。また、ジャンプ弱P、ジャンプ強Pともジャンプの昇りで出せば中段攻撃になる。ジャンプ強Kはめくり用の技だ。空中吹っ飛ばし攻撃はリーチ、発生に優れているので空対空に。右サイドステップ攻撃（強P）は発生が早く、反撃に最適。

■スタイリッシュアート

【↖＋強K→↓＋強K】は初段の発生が早い。連続技、反撃技として使おう。【→＋弱K→弱K→↓＋強K】はリーチが長く、連係に組み込みやすい。【↖＋強K→↓＋強K】の2発目、【→＋弱K→弱K→↓＋強K】の3発目は共に下段攻撃だが、この部分を→＋強Kに変えると、どちらも中段攻撃に派生可能。【強K→強K】は攻撃判定が低い技をかわしつつ攻撃できるぞ。

Stylish Art

スタイリッシュアート

No.	1	2	3	4	5
01	↖＋弱P（10／上）	弱P（12／上）	弱P（12／上）	強P（8／上）	→＋強K（14／中）
02	↖＋弱P（10／上）	弱P（12／上）	弱P（12／上）	強P（8／上）	↓＋強K（12／下）
03	↖＋弱P（10／上）	弱P（12／上）	弱P（12／上）	強P（8／上）	←＋強K（－／F）
04	↖＋弱P（10／上）	弱P（12／上）	弱P（12／上）	強P（8／上）	強P強K同時押し（13／上）
05	↖＋弱P（10／上）	強P（8／上）	強P（8／上）	強P（16／上）※1	
06	弱K（6／上）※1	強K（12／下）	強K（10／中）	強K（10×2／中）	
07	→＋弱K（10／上）	弱K（10／上）	→＋強K（16／中）	強K（10／上）	
08	→＋弱K（10／上）	弱K（10／上）	↓＋強K（11／下）		
09	↓＋弱K（6／下）※1	↓＋弱K（8／下）	→＋強K（13／中）		
10	↓＋弱K（6／下）※1	↓＋弱K（8／下）	↓＋強K（10／下）		
11	↓＋弱K（6／下）※1	↓＋弱K（8／下）	←＋強K（－／F）		
12	強P（14／上）	↓＋弱K（10／下）	→＋弱K（10／上）		
13	強P（14／上）	↓＋弱K（10／下）	↓＋弱K（10／下）		
14	強P（14／上）	強P強K同時押し（13／上）※1			
15	強P（14／上）	←＋強P強K同時押し（－／F）			
16	↓＋強P（14／上）	強P（10／上）	強P強K同時押し（12／上）		
17	強K（16／上）	強K（13／中）			
18	↖＋強K（11／上）	→＋強K（10／中）	強K（16／上）		
19	↖＋強K（11／上）	↓＋強K（11／下）			
20	空中で強K（16／中）	強K（13／中）			
21	空中で↓＋弱K（8／中）	↓＋強P（8／中）	↓＋強K（14／中）		

※1：キャンセル不能

フリップフロップ
空中で⬇+弱K
D 8 G 中
ブリンキングダンク
空中で⬇+強P
D 8 G 中
スティンガー
空中で⬇+強K
D 14 G 中
ムーンスラッシャー
⬇タメ⬆+弱Por強P
D 16 G 上
リバーススラッシャー
強ムーンスラッシャー中に⬇⬆+強P
D 10 G 上
ボルテックランチャー
⬅タメ➡+弱Por強P
D 4×5·4×10 G 上
※弱のみSC可能
ディスチャージ
強ボルテックランチャー中に⬇⬅➡+強P
D 4 G 上
グランドセイバー
⬅タメ➡+弱Kor強K
D 15·20 G 上
グライディングバスター
強グランドセイバー中に➡+強K
D 15 G 上
Xキャリバー
空中で⬇⬅⬅+弱Por強P
D 14 G 上
イヤリング爆弾・1
⬇⬅➡+弱Kor強K
D 16 G 上
イヤリング爆弾・2：ハートアタック
⬇⬅➡+弱Kor強K・（ヒット後）⬇⬅➡+弱Kor強K
D 4(20) G 上
起爆
※カッコ内の数値は起爆時のもの。また、起爆はガード不能
Vスラッシャー（1本）
空中で⬇⬅➡⬇⬅➡+弱Por強P
D 25×2 G 中
グレイトフルデッド（1本）
⬇⬅➡×2+弱Por強P
D 0×2+4×12 G 上
リボルスパーク（2本）
⬇⬅➡⬇⬅➡+弱Kor強K
D 0(10)+20+40 G 上
※カッコ内の数値は強のもの
グラビティストーム（3本）
⬇⬅➡×2+弱Kor強K
D 25+5×4+40 G 上

Leona

■フリップフロップ

回転後、相手を踏みつけ跳ね上がる中段攻撃。ジャンプ直後には出せないので、入力タイミングに気を付けよう。ヒット後、相手はバウンドするので追撃しよう。ブリンキングダンクに派生可能。

■ブリンキングダンク

両手を組んで真下に振り下ろし、浮き上がる。フリップフロップと同様、ヒット後相手はバウンドし、追撃できる。スティンガーに派生可能。

■スティンガー

後ろ足で蹴り飛ばす。追撃しづらく使いにくい。

■ムーンスラッシャー

弧を描くように手刀を振り下ろす。弱は無敵時間があり、割り込み等に活用できる。対空に使うときは、発生の遅さと、真上に攻撃判定が無いことに注意しよう。強はリーチが長く、リバーススラッシャーに派生できるので連続技に使うといい。

■リバーススラッシャー

強ムーンスラッシャーからの派生技で、手刀でさらに追撃する。スキが大きいので連続技用だ。

■ボルテックランチャー

自身の前方にエネルギー弾を作り出す。弱はその場で生成し、弾の発生が早い。強は前方にジャンプしながら生成し、弾も前進するのが特徴。強のみ派生技のディスチャージに移行できる。

■ディスチャージ

エネルギー弾を殴り付け、地面にバウンドさせて飛ばす。入力受付時間に幅があり、弾を飛ばすタイミングを若干変えられる。強ボルテックランチャーから連続ヒットした場合は相手が大きく浮くので、強グランドセイバーなどで追撃可能だ。

■グランドセイバー

突進後に前方を手刀で切り付ける。弱は発生が早く、強は移動距離、ダメージ、技後のスキに優れる。強のみグライディングバスターに派生可能。また、ダウン追い打ちで決めた場合は持続部分がヒットし、追撃しやすい。連続技に組み込もう。

■グライディングバスター

上方向に蹴り上げる。パワーゲージがあれば、スーパーキャンセルVスラッシャーで追撃しよう。

■Xキャリバー

両腕を振り下し、X型の真空波を飛ばす。技後は反動で後ろに下がるので、ガード時でも反撃をくらいにくい。ジャンプ攻撃から連続技にするほか、ノーマルor大ジャンプから早出しして、対空技をつぶすなどの使い方がある。

■イヤリング爆弾・1

イヤリング型の小型爆弾を、放物線を描く軌道で放り投げる。出始めの攻撃位置が高く、相手の中、大ジャンプをけん制できるレオナの主力技。弱は弾速が遅いのでジャンプで飛び越されにくく、強は速い分遠くまで届く。また、姿勢の低い反撃技を持たない相手には通常技をキャンセルして出してもリスクが低い。攻め継続に活用しよう。

■イヤリング爆弾・2：ハートアタック

手刀で攻撃し、これがヒットすると相手の体に直接爆弾を設置する。その後は一定時間経過するか、もう一度同コマンドを入力するとガード不能の爆発が起こる。爆弾は自身が攻撃をくらってしまうと解除されてしまうので、相手の動向には注意しよう。なお、手刀部分はさばき不能で、ガードされた場合の硬直差はほぼ五分となっている。

■Vスラッシャー

斜め下に急降下しながら攻撃し、ヒット後はV字を描くように切り上げる。出始めから無敵時間があり、対空つぶしや、空対空に使える。ただし、発生が遅いので、空対空で使うときは発生直後に当たるよう、小ジャンプなどで相手の真横をとってから狙おう。弱強の違いは急降下部分の軌道で、強の方が横方向に伸びる仕様となっている。

■グレイトフルデッド

前方にジャンプして相手を捕まえ、体力を吸い取る。弱は発生がとても早く、通常技空中ヒットからでもつなげられる。強はジャンプの飛距離が長く、出始めに無敵時間があるぞ。なお、ヒット後はダウン回避不能なので起き攻めを仕掛けよう。

■リボルスパーク

突進後腕を突き刺し、相手を爆破する。弱は発生は早いが威力が低い。長めの無敵時間があり、威力が高い強を連続技や立ち回りで決めていこう。

■グラビティストーム

足を振り上げ、これがヒットすると回転蹴りののち相手を爆破する。無敵時間があり、発生もなかなか早いので、割り込み、対空に使いやすい。

Leona

Story

レオナが敵に発見されたのは、所定の位置に爆薬をセットし、すべての信管の時限スイッチが作動を開始した直後のことだった。

「・ … … ・」

鳴り始めたサイレンの下、レオナは自分に銃口を向けて通路をふさいだ兵士たちの群れの中へと、無言で突っ込んでいった。

「がはっ――」

最初の銃撃をレオナにかわされ、無様に同士討ちを演じてしまった敵兵たちの動きは鈍い。非常灯のオレンジ色の光と黒い闇とが交互に入れ替わり、さらにそこへ、コントラストのきつい鮮血の赤が加わった。

コンバットナイフよりも鋭い手刀で敵兵たちを薙ぎ倒し、レオナはただひたすらに脱出ルートを選んで走った。

あと数分もすれば、レオナが仕掛けてきた無数の爆弾が連鎖的に爆発し、その爆炎を狼煙代わりとして、待機中の別動隊が一気になだれ込んでくる手はずになっている。ここで足止めされていては、最初の爆発に巻き込まれかねない。

「ぐ、ぶ……っ！」

レオナの貫手を受けて苦悶の呻きをもらした男が崩れ落ち、その手にあったサブマシンガンが宙に浮く。

レオナはすかさず手を伸ばしてそれをつかむと、無造作に振り回しながらトリガーを引いた。自分以外、周囲にいるのはすべて敵だから、特に狙いをつける必要もない。

闇の中にストロボのようなマズルフラッシュがひらめき、兵士たちが次々と倒れていく。

そこに生じた混乱に乗じて、レオナはふたたび走り出した。

サブマシンガンのマガジンが空になると、今度はそれを鈍器として手近な兵士の顔面を粉砕し、その身体を盾にして銃撃を避けながら、敵兵の群れの中をひと息に駆け抜ける。

「……死にたくなければ逃げなさい」

あまりの速さに彼女の姿を見失った兵士たちに、レオナは、肩越しの慈悲の言葉と銀色のイヤリングを投げつけた。

次の瞬間、それは激しいマグネシウム光を発して兵士たちの目を潰し、レオナの姿を完全にかき消した。

爆発からまだ3分とたっていない。

朱に燃え始めた黎明の空を黒く塗り潰し、無数の大型ヘリが舞い降りてくるさまは、まるで、荒野で行き倒れた人間に逸早く気づいて飛んできたコンドルのようだった。

それをぼんやりと見上げ、あの兵士たちは爆発に巻き込まれずにすんだだろうかと、レオナはふとそんなことを思った。

たとえ爆発に巻き込まれなかったとしても、この後続部隊との戦力差は圧倒的だ。基地最深部での爆発に浮き足立っているところへこれだけの戦力で急襲をかけられれば、いかに最新鋭の重火器で武装しているとはいえ、彼らに勝ち目はない。

たとえ武器を捨てて降伏したとしても、そのあとに待っているのは厳しい尋問と収容所生活だ。一度地球ごと滅ぼされかけた各国政府の彼らへの追及の手は、今後しばらくはゆるむことはないだろう。

「よう、ご苦労さん！」

完全武装の兵士たちに混じってヘリから降りてきたラルフとクラークが、じっと立ち尽くしているレオナに声をかけた。

「どうやらケガはないみたいだな」

野太い笑みを浮かべ、ラルフは手首に巻いていた赤いバンダナをほどいた。レオナの白い頬にこびりついていた血と煤と灰をぬぐい、もう一度にやりと笑う。

「――で、首尾のほうはどうだったんだ、シンデレラ？」

「メインデータバンクのバックアップです」

レオナはアーミージャケットのポケットの中から1枚のディスクを取り出し、ラルフにではなくクラークに手渡した。こうしたものの管理には、大雑把すぎるラルフよりも几帳面なクラークのほうが適任だということは、レオナにも判っている。

「――途中で侵入に気づかれ、すべてを持ち出すことはできませんでしたが、いくつかの支部との交信記録が残っていることを確認しました」

「だったら上出来だ」

つねにサングラスをはずさない物静かな傭兵が、ボディアーマーの懐にディスクをしまって満足げに笑った。

「――〈ネスツ〉の残党どもの中ではここが一番デカい組織だったんだが、これでイモヅル式に一気に潰せそうだな」

「だといいがね」

バンダナで黒髪をまとめ、ラルフは溜息混じりにあたりを見渡した。

「――それにしても連中、こんな荒野のド真ん中に、よくもまあご大層な基地なんざこしらえたもんだぜ」

「これも〈ネスツ〉の負の遺産てヤツでしょう」

サングラスを押し上げ、クラークがうなずく。

「逮捕した〈ネスツ〉の幹部たちから、世界各地の支部の所在地はある程度つかめてきましたが、すべてが明らかになったわけじゃない。ここまでデカいのはともかく、もっと小規模な基地なら、まだいくらでも残ってそうですからね」

「モグラたたきは好きじゃねえんだがな」

「仕方ありませんよ。これも任務ですから」

「どうせ任務だってんなら、この次は俺が一人で殴り込みをかけたいもんだ」

ラルフはグローブのような手をレオナの頭の上に無造作に置き、深い青の髪をぐしゃぐしゃと撫でた。レオナが上目遣いにじとりと見やっても、ラルフはそれに気づかない様子で、気安げにぽんぽん彼女の頭をたたいている。

「――毎度毎度お姫サマにばっか危険な役回りをさせとくのは心苦しいからな。今度また連中の基地の場所がつかめたら、そん時は俺が潜入するぜ」

「……無理」

髪の乱れを直しながら、レオナはぼそりといった。それを聞きつけたラルフが、眉根を寄せてレオナに迫る。

「あぁン？　そりゃどういうイミだよ？」

「大佐には無理……潜入したことがすぐにばれるから」

「おまっ……あのなあ――」

不機嫌そうにぼやくラルフをよそに、レオナは風になびく髪を押さえて黒煙を上げる基地を見つめていた。制圧部隊の兵士たちが突入していくばかりで、基地の中から連行されてくる兵士たちの姿はまだ見えない。

彼らはまだ生きているのだろうか？

いまさらそんなことを考えても仕方がないと、弱々しくかぶりを振ったレオナに、通信機片手にクラークが告げた。

「レオナ、コマンダーからの命令だ。俺たちといっしょに至急本部へ戻ってこいとさ。――どうやら新しい任務らしい」

「……了解」

Alba Meira
アルバ・メイラ

—暁の悪魔—

Alba Meira

NORMAL COLOR

A

B

C

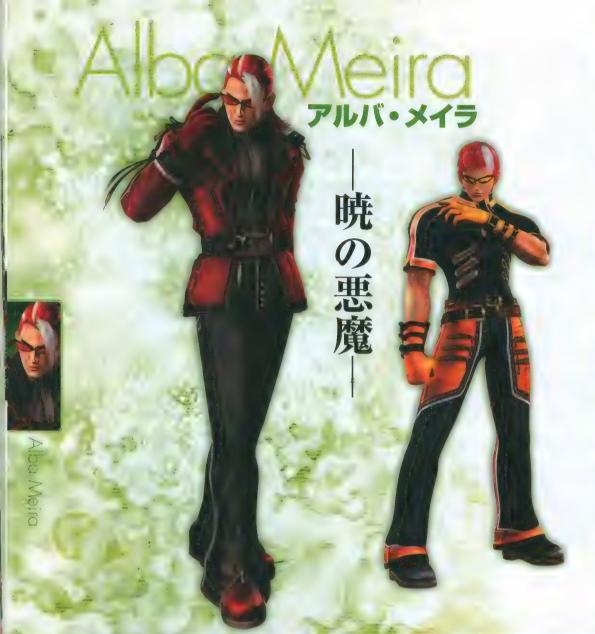
D

ANOTHER COLOR

A

B

C

D

Profile

誕生日	6月6日
身長	178cm
体重	66kg
血液型	O
出身地	ドイツ
格闘スタイル	自己流中国拳法+マーシャルアーツ
趣味	ビリヤード、ドライブ
大切なもの	両親の写真、弟(ソワレ)
好きなもの	サングラス
嫌いなもの	魚料理(生の魚を食う日本の「さしみ」は一番恐ろしい食べ物)
得意なもの	暗記(8桁までの数字は見た瞬間に覚えることができる)

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「悪いが手加減はできない。……不器用なんでね」
登場(vs.アッシュ)	「本来、私は細かなことには拘泥しないタイプなんだが……あいにく、今はこれでも街を束ねている立場でね。あまりなめられても困る」
登場(vs.マリー)	「最近そういう手合いが多くて困っているんだがね」
登場(vs.溝口)	「いっていることはよく判らないが、いいたいことはよく判るよ。その耳障りなだみ声を聞けばね」
登場(vs.シャオロン)	「きみが『ラバチーニの娘』なら、この世はすべからくきみにとっては苦界だろう。もといた場所に帰りたまえ」
登場(vs.京、京CLASSIC)	「そして燃え尽きる……か。それもいいだろう」
登場(vs.テリー)	「伝説とまでいわれたあなたの強さ……見せてもらおうか」
登場(vs.舞)	「ようこそ、アジアンビューティ」
登場(vs.セス)	「たとえあなたからの情報がなくても、フェイトはデュークに立ち向かっていただろう。フェイトが死んだのはあなたのせいではない。だが……」/「ああ。どうやら私もまだまだ未熟なようだ」
登場(vs.ソワレ)	「おまえの強さ、私に見せてみろ……」
登場(vs.ミニョン)	「一人前のレディあつかいをされたいのなら、それなりの立ち居ふるまいを身につけることだな、お嬢ちゃん」
登場(vs.デューク)	「デューク……貴様……!」
登場(vs.ルイーゼ)	「あなたには聞きたいことがいろいろとある……」
登場(vs.ギース)	「ギース・ハワード!? これは……夢か?」
登場(vs.ハイエナ)	「ほう……?」
挑発	「やる気があるのか……」
勝利(A)	「ふっーー」
勝利(B)	「話にならんな……」
勝利(vs.マリー)	「これで気がすんだかな、ミス・ライアン?」
勝利(vs.シャオロン)	「飛賊のウワサはチャイナタウンの長老たちから聞いたことがあったが……すさまじいものだな」
勝利(vs.セス)	「……これで貸し借りはなくなった。あなたももうフェイトのことを気に病む必要はない」
勝利(vs.ソワレ)	「腕を上げたようだが……詰めが甘いな」
勝利(vs.リアン)	「あの世でフェイトに詫びてこい」
勝利(vs.リチャード)	「あなたの店は、確かイーストアイランドにあったな。今度寄らせてもらうよ」
フィニッシュ	「そんな馬鹿なぁぁぁぁ……!」
コンティニュー	「こ……この私が負ける……」
攻撃系音声	
弱攻撃	「ハッ!」
強攻撃	「テャッ!」
吹っ飛ばし攻撃	「シュアッ!」
サイドステップ攻撃(強P)	「シュアッ!」
サイドステップ攻撃(強K、⬇+強K)	「テャッ!」
弱ダメージ	「ガッ!」
強ダメージ	「グハッ!」
投げダメージ	「ぐわあつ!」
必殺ダメージ	「なにぃっ!」
前方緊急回避	「そこだっ!」
後方緊急回避	「テャッ!」
サイドステップ	「テャッ!」
受け身	「甘いな![50%]/その程度か?[50%]」
投げ外し	「チッ!」
さばき	「ッフ!」
さばき(成功)	「笑止!」
鉄火	「終わりだ」
烈火	「イィヤァッ!」
斬光	「走れ!」
閃光	「行け!」
残光	「ざんこう!」
風方拳	「らかんふうほうけん!」
雷方拳	「らかんらいほうけん!」
捌龍・上段(成功)	「甘い!」
捌龍・下段(成功)	「未熟![70%]/読めていたよ[30%]」
無極連弾	「むきょくれんだんっ!」
爆龍散打	「ばくりゅうさんだっ!」
砕[illegible]	「滅っ!」
秘奥義 開門雷神拳	「かいもんらいじんけん!」
究極秘奥義 覇王雷光拳	「はおうらいこうけん!」
封印奥義 幻影雷神流星拳	「秘伝っ!」「げんえぃぃらいじん……」「りゅうせえいけーーん!」

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
立ち	D 6 G 上	D 7 G 上	D 14 G 上 C	D 20 G 上
しゃがみ	D 6 G 上 C	D 4 G 下 C	D 14 G 上 C	D 18 G 下
ジャンプ	D 6 G 中	D 8 G 中	D 10 G 中	D 14 G 中

鉄火	烈火
近距離で←or→+弱P強P同時押し	近距離で←or→+弱K強K同時押し
D 20 G 地投	D 20 G 地投

Alba Meira

■通常技・システム共通技

立ち強Kはリーチが長い割に発生が早く、ジャンプ防止を兼ねた中間距離のけん制に使える。ジャンプ弱Kは発生、攻撃判定、リーチのすべての面で優秀。主に空対空に利用する。また、空中吹っ飛ばし攻撃も発生は若干遅めだが、攻撃判定が強く空中戦で頼れる攻撃だ。跳び込みはジャンプ強Kがおすすめ。小、中ジャンプの昇り際に出せば、中段攻撃としても代用できる。

■スタイリッシュアート

【↓+弱K→↓+弱K】は下段始動で発生が早い。【弱P→弱P→強P→→+強P→→+強K】【弱K→弱K→強K→弱K→強K】は1発目の発生が早い上にすべて連続ヒットし、ダウンを奪える。後者のスタイリッシュアートは3、5発目が下段判定だが、【弱K→弱K→↑+強K】【弱K→弱K→強K→弱K→↑+強K】で3発目と5発目を中段にもできるので、ガードを揺さぶる効果がある。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P 6 上 ※1 → 弱P 8 上 → 強P 8 上 → →+強P 8 上
  - →+強P 16 上 [11]
  - →+強K 10 下 [12]
- 弱K 7 上 ※1
  - 強K 18 上 [03]
  - ←+強K – F [04]
  - 弱K 8 上
    - 弱K 8 上 / 強K 10 下 → 弱K 8 上 / 強K 12 下
      - 弱K 14 中 [05]
      - 強K 12 下 [05]
      - ↑+強K 15 中 [09]
    - ←+弱K or ←+強K – F [06]
    - ↑+強K 15 中 [07]
- ←+弱K 10 上
  - 強K 6 上
    - 強K 10 中 [13]
    - ↓+強K 10 下 [14]
  - ↓+強K 11 下 → 強K 20 上 [15]
  - 強P 11 上 → 強P 10 上 [16]
- 強P 14 上
  - ←+強K 12 下 → ←+強K 13 上 [17]
  - 強P 8 上
    - ←+強P 2×4 下→上×3 → →+強P 8 上 [18]
    - ←+強K 4×4 中→上×3 → →+強K 10 上 [19]
    - 強P 12 上 → 強K 9 下 → 強K 12 上 [20] ※1
    - 強K 16 中 [21]
    - ←+強K – F [22]
  - →+強P 8 上 → →+強P 20 上 [23]
  - ←+強K 10 下 [24]
- →+弱K 10 上
  - →+強K 14 上 [10]
  - ↑+強K 15 中 [1]
  - ↓+強K 10 下 [2]
- →+強P 11 上 → 強P 10 上
  - →+強P 10 上 [25]
  - →+強K 12 中

※1：キャンセル不能

骨破 C
→+弱P
D 10 G 中
必殺 斬光 SC
↓↘→+弱Por強P
D 6 G 上
必殺 懺光 SC
斬光中に↓↙←+弱Por強P
D 6 G 上
必殺 残光 SC
懺光中に↓↙←+弱Por強P
D 6 G 上
必殺 風方拳
↓↘→+弱Por強P
D 10+15 SC G 上
必殺 雷方拳
↓↘→+弱Kor強K
D ※ SC G 下→上×2・上
※10+6×2・15+6×2
必殺 六極連弾
→←→+弱Por強P
D 1+3x5+6・4+3x5+6 SC G 上
必殺 掴龍・上段
→↓↘+弱P
D 20 G 当
成功
必殺 掴龍・下段
→↓↘+強P
D 25 G 当
成功
必殺 縛龍散打
近距離で→↘↓↙←+強K
D 4×4+5 G 地投
投げスカリ
必殺 砕龍
縛龍散打中に↓+強K
D 10 SC G 上
超必殺 秘奥義 開門雷神拳（1本）
↓↘→×2+弱P
D 55 G 上
超必殺 究極秘奥義 覇王雷光拳（2本）
↓↘→×2+強P
D 10+20+35 G 上
超必殺 封印奥義 幻影雷神流星拳（3本）
↓↘→×2+弱Kor強K
D 10+2x6+33+35 G 上
Alba Meira

■骨頭

前進しながらヒジを振り下ろす中段攻撃。比較的発生が早めで、下段始動のスタイリッシュアートと使い分ければガードを揺さぶる効果が高い。相手のしゃがみ状態に当てると大きくよろめくので、単発でヒット確認して発生の早い弱風方拳、弱六極連弾、秘奥義 開門雷神拳、究極秘奥義 覇王雷光拳につなげることが可能だ。また、攻撃発生の直前まで空振りキャンセルできるので、さばきの攻防でも重宝する。

■斬光～懺光～残光

斬光は前方に巨大な衝撃波を発生させる。ダメージは6と低いが相手の中ジャンプを防止しやすいので、中～遠距離戦でのけん制に効果的。懺光は斬光から、残光は懺光から派生できる飛び道具で、斬光<懺光<残光の順番で技後の硬直が長くなっていく。なお、三つの必殺技のいずれもスーパーキャンセルが可能なので、ダウン追い打ちを利用した連続技のパーツとしても利用できる。

■風方拳

左拳を振り上げて相手を打ち上げた後、右の拳で風を巻き起こしつつ攻撃する。弱は発生が早く、連続技に組み込みやすい。強は攻撃発生が遅く連続技に組み込みにくいが、攻撃動作中の上半身にガードポイントがあるのでジャンプ防止に利用しやすい。ただし、どちらも攻撃後に多大なスキがあるので注意。なお、弱は1段目、強は1、2段目にスーパーキャンセルを掛けられる。

■雷方拳

滑り込みつつ雷を宿した下段攻撃を繰り出す。弱は発生が早く連続技用。強は攻撃発生は遅いがガード後にアルバ側が有利な状況を作れるので、固め連係や通常技、スタイリッシュアートをガードされたときのスキのフォローに最適だ。また、滑り込む部分の姿勢が低いため、相手の打点が高い技を避けつつ攻撃するのにも役立つ。

■六極連弾

突き出した拳が当たると相手をロックし、連続攻撃へ移行する。弱は発生は早いがスキが大きく、逆に強は発生は遅いもののガードされても反撃を受けにくい。スーパーキャンセルに対応しており、7段目がヒットした瞬間に秘奥義 開門雷神拳、壁際なら究極秘奥義 覇王雷光拳につなげられる。

■掴龍・上段

アルバの膝より上部分に当たる攻撃を受け止め、相手を投げる当て身投げ系必殺技。コマンド入力が完成した瞬間から攻撃を受け止められるので、対空や割り込みに重宝する。

■掴龍・下段

アルバの肩より下に当たる攻撃を受け止め、目の前に相手をダウンさせる当て身投げ。掴龍・上段と同じく、コマンド入力完成した瞬間から攻撃を同時に受け止められるようになる。

■闘龍殺打～砕龍

相手を捕まえてボディブローを数発打ち込んだ後、脚で相手を投げ捨てるコマンド投げ。相手の立ち状態のみを投げることができ、連続技にも組み込める。コマンド入力完成と同時に相手をつかめるので、反撃にも役立つ。なお、ボディブロー中に⬇＋強Kを入力すると、脚で相手を地面に叩きつける砕龍へ派生可能。相手を地面にたたき付けた瞬間にスーパーキャンセルが可能だ。

■秘奥義 開門雷神拳

拳を突き出すと同時に巨大な衝撃波を発する、パワーゲージを1本消費する超必殺技。無敵は無いが、攻撃発生が速く連続技に組み込みやすい。

■究極秘奥義 覇王雷光拳

秘奥義 開門雷神拳の強化版。無敵があるので割り込みに使えるほか、連続技にも組み込みやすい。ガードされても距離が離れやすく、反撃を受けにくい優秀な超必殺技だ。なお、ステージ中央では空中の相手に全段ヒットしにくいので、空中連続技に使用するときは壁際のみがおすすめ。また、壁際で空中の相手に当てると壁バウンドを誘発しない性質を持つ。

■封印開放 幻影雷神流星拳

蹴り上げ部分がヒットすると相手をロックし、連続攻撃へ移行する。無敵が長くダメージは高いが、発生が遅いのが弱点。主な狙いどころとしては、しゃがみヒット時ののけぞりが大きい➡＋強Pからの決め打ち。ただし、ガードされると反撃は必至なので、余裕があるときに使うこと。壁際でヒットさせたときは壁バウンドを誘発せず、さらに技後の硬直が短いので立ち強Pで追撃できる。

Alba Meira

Story

確かあの日も雨が降っていた。
つくづく雨に縁があるらしい。
雨にけぶる窓辺に、ひび割れた鏡とニーチェにゲーテ、そして1通の白い封筒――。
長く伸ばした髪に櫛を通しながら、アルバは苦笑した。
「"キング"……か。そう呼ばれるには、私はまだまだ貫禄不足のようだ」
前髪がひと房、額に垂れかかる。アルバはそれを軽く払ってサングラスをかけた。
まだガキだった頃、フェイトにいわれてかけ始めたサングラスは、今ではアルバのステータスのひとつだった。

「……ああ、おまえはそのほうがいいな。そのほうが落ち着いて見える」
「そうかな？」
「ああ。どんなに苦しくても、哀しくても、痛い思いをしても、おまえはいつもクールでいろ。決して取り乱すな。……そうすれば、ソワレたちは安心しておまえの後ろを歩いていける。リーダーってのは、どんなときでもどっしりとかまえてなきゃいけない」
「この街のリーダーはアンタだろう、フェイト？」
「気づいたらそう呼ばれていただけの話さ。本当は、痛い思いや怖い思いをするのは苦手なんだ。あとのことは若い連中に任せて、俺は早く引退したいと思ってるんだが……早く一人前になって、俺にフロリダあたりで悠々自適な老後を送らせてくれないか、アルバ？」
なあ、アルバ……。

「――アルバ！」
アルバの束の間の回想を断ち切るように、唐突にドアが開いて、切羽詰ったような声と足音が飛び込んできた。
ノエルとギャラガー――二人とも、フェイトの下でアルバとソワレが出会った最初の"仲間"たちだ。
「おまえ、出場するって本当なのか!?」
「ああ。……誰から聞いた？」
「そりゃあ、アンのやつが……いや、そんなことどうでもいいだろ！」
ノエルが声を荒げてテーブルをたたく。その拍子に、半分ほど中身の残ったシュナップスの瓶がごとりと鳴った。
「おまえ、自分の今の立場が判ってんのか、おい？」
「そうだ！　おまえはこの街の"キング"なんだぜ？　そのおまえがこの大事な時期に街を留守にして――」
「よしてくれ」
ギャラガーの言葉をさえぎり、アルバは溜息をついた。
「私はまだフェイトの半分ほどしか生きてはいない。……そんな若僧が"キング"を名乗るなんておこがましいとは思わないか？」
「おまえがどう思うかじゃない！　オレたちがどう思うか、街の連中がどう思うかだ！」
「あのクソったれな〈メフィストフェレス〉とデュークの野郎を街からたたき出したのは、ほかの誰でもない、おまえなんだぞ？　だったらおまえが次の"キング"に決まってるだろ？　この街には"キング"が必要なんだよ！」
「その肩書きは、今の私にはまだ重すぎる」
アルバは静かにかぶりを振った。
「……それに、フェイトを殺したヤツはまだ生きている。フェイトの仇を討たずに彼の後継者にはなれない」
アルバのその言葉に、ノエルとギャラガーは息を呑んだ。アルバにとってだけでなく、スラム出身のノエルたちにとっても、かつての"キング"の名前は無視できないもののはずだ。
「それに……曖昧ないい方ですまないが、今度の闘いで、何かがはっきりするかもしれない。そんな気がするんだ」
「はっきりするって……例の"夢"のことか？」
「ああ」
繰り返し何度も見る"夢"――。
闇よりも星のきらめきが多い、美しく輝く見覚えのない夜空の"夢"。違和感と懐かしさが入り混じる奇妙なその"夢"を、アルバが夜ごとの深い眠りの中で見るようになったのは、あれはいつからだったか。
あの、謎めいた美貌の女と出会ってからのことのような気がしてならない。
「おまえさんがご執心の美女なら、どうやらこの街にはもういないらしいぜ」
不意に押し黙ったアルバの胸中を見抜いたかのように、ギャラガーが呟く。
「――あれからウチの連中にいって、それとなくあちこちを捜させちゃいるんだが、今のところ手がかりはゼロだ。……それともおまえは、その美女とやらが今度の大会に出てくるとでも思ってるのか？」
「さあな。……いずれにしろ、それとこれとは別の話だ。私はただ、フェイトの墓前に胸を張って立ちたいだけさ。それに、これはこの街にとっても意味のある闘いになるだろう」
赤い革手袋をはめた手で白い封筒を手に取り、アルバはふたりを振り返った。
「――私が留守の間、街を頼む。ソワレを助けてうまくやってくれ」
「そうはいかないからおまえを引き止めてるんじゃないか」
苦労性のギャラガーが額に手を当てて天井を振り仰いだ。ノエルも大袈裟に肩をすくめて苦笑いをしている。
「――ソワレなら、とっくの昔に姿を消しやがったぜ」
「何？」
「あいつのところにも来てたんだよ。その、キング・オブ・ファイターズの招待状がな」
それを聞いて、アルバは一瞬呆気に取られ、それからまた苦笑した。
「……そういえばあいつも、このところ少し様子がおかしかったな」
「まあいいさ。おまえら兄弟は、昔っからこうと決めたらてこでも動かなかった。ぜんぜん似てないように見えて、そういうところだけはそっくりだったからな」
「あとのことは気にせずに行ってこいよ。……だけど、かならずここへ戻ってくるんだぜ？　オレたちの"キング"はおまえだけなんだからな」
「ああ」
かたく握り締めた拳を仲間たちと軽く触れ合わせ、アルバは部屋をあとにした。

鈍色の空は今もぬるい涙を流し続けている。もう何日も青空を見ていない。
「もっと光を――か。……ニーチェの気分にはほど遠いが」
傘もささずにアパートを出て、ガレージでくすぶっていた愛車に乗り込んだアルバは、エンジンキーを回し、シート越しに伝わってきた頼もしい振動に目を細めた。つねに冷静でいようとする胸のうちに、心地よい昂揚感が広がっていく。
「結局……私は嫌いではないのだな、こういうことが」
自分を待ち受ける闘いに胸を躍らせ――表面的にはサングラスとポーカーフェイスでそれを他人に悟らせることなく――アルバ・メイラはマスタングのアクセルを踏み込んだ。

Soiree Meira
ソワレ・メイラ

―宵闇の天使―

NORMAL COLOR

A

B

C

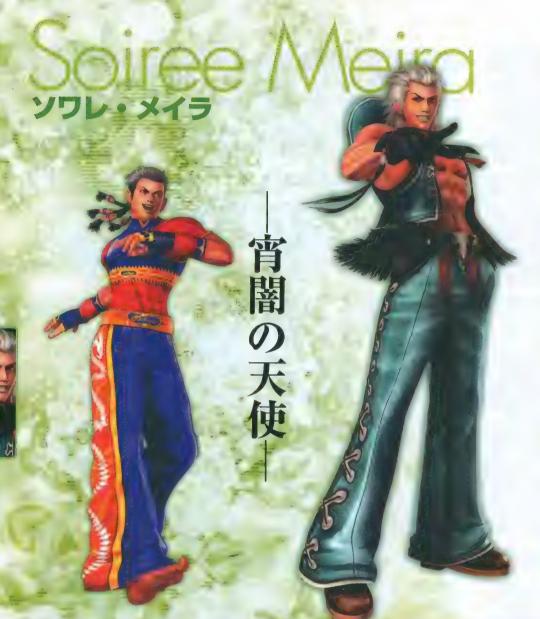
D

ANOTHER COLOR

A

B

C

D

Profile

誕生日	6月6日
身長	183cm
体重	70kg
血液型	O
出身地	ドイツ
格闘スタイル	シューティングカポエラ(自己流)
趣味	シルバーアクセサリー作り
大切なもの	兄ちゃん(アルバ)
好きなもの	兄ちゃん、ハンバーガー
嫌いなもの	ネズミ
得意なもの	ダンス、ダーツ

Soiree Meira

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「真打ち登場……ってね！」
登場(vs.アッシュ)	「何だよ、こんな小僧が相手かよ……モチベーション下がるぜ、ったく……」
登場(vs.溝口)	「このお上品なソワレさまに、こんなガラの悪いオッサンと闘えって？　冗談だろ？」
登場(vs.シャオロン)	「おっ！　エキゾチックなカワイコちゃん発見！　オレってめちゃラッキー!?」
登場(vs.K'、レオナ)	「あちゃ～……暗い、暗いよ、あんた！　もっと人生を楽しめよ、オレみたいに！」
登場(vs.アルバ)	「たまには兄弟喧嘩もいいんじゃない」
登場(vs.リアン)	「あんたがフェイトをやったんだって？」／「きょうだけフェミニストは返上だ。……お尻ペンペンじゃすまねぇぜ！」
登場(vs.デューク)	「デューク……！　この野郎……！」
登場(vs.ルイーゼ)	「聞かせてもらうぜ、いろいろとな！」
登場(vs.キム)	「面白ぇ、受けて立つぜ！」
登場(vs.リチャード)	「本場仕込みのカポエラ、興味あるね～」
登場(vs.ギース)	「マジかよ!?　てめえ、死んだはずじゃねえのか？」
登場(vs.ハイエナ)	「はァ？　おまえにそんなモンがあったのかよ？」
登場(vs.美少女※)	「おっ、カワイコちゃん発見！　オレってひょっとしてラッキー!?」
挑発	「ここだ！　狙えよぉ！[50%]／ここだ！　外すなよ！[50%]」
勝利(A)	「このクソバカ野郎はよぉ！　やる気がねぇのかぁ～？」
勝利(B)	「あぁ～ん、その程度だったのかぁよぉ～？」
勝利(vs.アッシュ)	「悪ィ悪ィ、ガキ相手に大人気ない真似しちまったかな」
勝利(vs.シャオロン)	「ぜっ、全身が猛毒って……あちゃ～！　もったいない、もったいないぜ！」
勝利(vs.アルバ)	「兄貴、肩に力が入りすぎなんじゃない？」
勝利(vs.デューク)	「オレをナメんなよ！　兄貴がいなくたってこのくらいのことはできんだぜ！」
勝利(vs.キム)	「ま、悪くないんじゃない？　オレのカポエラほどじゃないけど、さ」
勝利(vs.美少女※)	「ぬけぬけ偉そうな事吹かしていたが。子猫のようにおとなしくなってるぜ？」
フィニッシュ	「のわっ！　こいつぁ……やばいぜぇぇぇえっ……！」
コンティニュー	「wow、まじかよ」
攻撃系音声	
弱攻撃	「ィヨッ！」
強攻撃	「ッダァッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「ッヒョアアアアッ！」
サイドステップ攻撃	「ッタァッ！」
弱ダメージ	「ッゥ！」
強ダメージ	「ックゥ！」
投げダメージ	「ッグハァ！」
必殺ダメージ	「ゥノワアアッ！」
前方緊急回避	「どこ見てんだぁ？」
後方緊急回避	「ぁぶねぇなぁ！」
サイドステップ	「ぁぶねぇなぁ！」
受け身	「おっとぉ～」
投げ外し	「グッ！」
さばき	「よっと！」
さばき(成功)	「あい～～ん！[50%]／絶好調！[50%]」
アイン・シュラーク	「フンッッ！」
ウム・ヴェルフェン	「ハッッハハ――！」「よ――しっ！」
ホルツハッケン・ダイナミッシュ	「ガッツーンッ！」
ザルト	「見切ってみなよぉ！[70%]／くるっとな！[30%]」
エーアスト	「いっくぜ――！」
ツヴァイテンス	「んだぁらぁぁ！」
ドリッテンス・ファレン	「こ、こ、で、決めるぜっ！」
ドリッテンス・フリーゲン	「こ、こ、で、決めるぜっ！」
ヴェレ・ライテン	「あらよっと！」「スイスィ――っとぉ！[70%]／ソワレ様のお通りだぜ！[30%]」
シュラオ・ヘランシュライヒェン	「よー―しっ、んだぁらぁぁ！」
シュオラペ・タンツェン	「ッシャアォ――！」
ビッグウェンズディ	「こいつぁ凄いぜぇ！」「ビッグウェンズディィッ！」
ライデンシャフト・ゼーレ	「こいつぁイタいぜぇ！」
ダブルウェンズデイ	「これ見て……」「たまげなっ！」「ダッブッルッ、ウェンズデイィィッ！」
SA5(4発目)、SA31(2発目)	「ざまぁみたか！」
SA35	「回れ！　回れ――！」
SA36	「きくぜぇぇぇぇっ！」
SAフィニッシュ	「アイィィィィンッ！[50%]／出直してきな！[50%]」

※：美少女指定のキャラはアテナ、ユリ、ミニョン、クーラ、リリィ、ニノン、フィオの7人

■通常技・システム共通技

前進する立ち強Pはガード後に有利な状況を作れるため、中間距離戦のけん制、接近手段として役立つ。ジャンプ強Kは跳び込みに、空中吹っ飛ばし攻撃は空対空に使う。P投げは、ステージ中央では【P投げ→⬆⬆+強K】、壁際では【P投げ→➡➡+強K】につなぐと追撃が決められる。左右サイドステップ攻撃(強P)はリーチが長く、近距離戦のけん制に交ぜると効果的。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P→⬇+強K】は1発目の発生が早く、3発目でダウンを奪える。3発目は受け身不能なので、確実に必殺技につないでいこう。【⬇+強K→⬇+強K→⬇+強K】は1発目でダウンを奪い、2、3発目がダウン追い打ちに。ダメージが高いので下段の選択肢として便利。空中で【弱K→弱K】は跳び込みに便利。空中で【強K→強K】はジャンプの昇り際に出すと中段として使える。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P (5 上 ※1) → 弱P (12 上) → ➡+強P (10 中 ※1 ※2) → 強K 01 (10 上 ※1 ※2)
- 弱P → 弱P → 強K (11 中) → ➡+強P (10 中 ※1 ※2) → 強K 02 (10 上 ※1 ※2)
- 弱P → 弱P → 強K (11 中) → 強K 03 (12+10 中 ※3)
- 弱P → 弱P → 強K (11 中) → ⬇+強K 04 (12 下)
- 弱P → 弱P → 強K (11 中) → ⬅+強K 05 (10 上)
- 弱P → 弱P → ⬇+強K 06 (12 下)
- 弱P → 弱P → ⬅+強K 07 (— F)
- 弱K (6 上 ※1) → 弱K (12 上) → ➡+強P (10 中 ※1 ※2) → 強K 08 (10 上 ※1 ※2)
- 弱K → 弱K → 強K 09 (14 中)
- 弱K → 強K 10 (14 中)
- 弱K → ⬇+強K 11 (12 下)
- ➡+弱K (11 上) → 弱K (10 上 ※1) → ➡+強P (10 中 ※1 ※2) → 強K 12 (10 上 ※1 ※2)
- ➡+弱K → 弱K → 強K 13 (15 中)
- ➡+弱K → 強K 14 (15 中)
- ➡+弱K → ⬇+強K 15 (12 下)
- ⬇+弱K (6 下) → ⬇+強K 16 (10 下 ※4) → ⬇+強K 17 (10 下) → ➡+強P (10 中 ※1 ※2) → 強K 18 (10 上 ※1 ※2)
- ⬇+弱K → ⬇+強K → ➡+強K 19 (14 中)
- ⬆+弱K (11 下) → ⬆+弱K (8 下 ※1) → ➡+強K 20 (11 中)
- ⬆+弱K → ⬆+弱K → ⬆+強K 21 (11 下)
- ⬆+弱K → ⬆+弱K → 弱K強K同時押し 22 (11 上 ※1 ※2)
- 強K (20 上 ※1) → 強K 23 (15 上)
- ➡+強K (11+10 中 ※5) → ⬇+強K 24 (5+10 中 ※1)
- ➡+強K → 弱K強K同時押し 25 (— — ※2)
- ⬆+強K (15 下) → 強K 26 (上 上)
- ⬇+強K (18 下 ※1) → ➡+強K 27 (10 上)
- ⬇+強K → ⬇+強K (10 下) → ➡+強K 28 (14 中)
- ⬇+強K → ⬇+強K → ⬇+強K 29 (14 下)
- ⬇+強K → ⬇+強K → ➡+強P (10 中 ※1 ※2) → 強K 30 (10 上 ※1 ※2)
- ⬅+強K (12 中 ※1) → ➡+強K 31 (13 中 ※1)
- ⬅+強K → ⬇+強K 32 (10×2 下→上 ※1 ※2)
- 空中で弱K (7 中) → 弱K 33 (10 中)
- 空中で強K (16 中) → 強K 34 (14 中)
- アイン・シュラーク後➡➡+強K 35 (5 上 ※1)
- アイン・シュラーク後⬆⬆+強K 36 (5+8 上→下 ※1)
- アインファル・シュティール中に➡ 37 (5 上)
- アインファル・シュティール中に⬅ 38 (5 上)
- アインファル・シュティール中に弱K 39 (12×2 中 ※1)
- アインファル・シュティール中に強K 40 (12 中 ※6)
- アインファル・シュティール中に➡+強K 41 (12+10 下→中 ※1 ※6)
- アインファル・シュティール中に⬅+強K 42 (12+10 下→中 ※1)
- アインファル・シュティール中に弱P強P同時押し 43 (5×2+10 上 ※1)
- アインファル・シュティール中に弱K強K同時押し 44 (— — ※6)

※1：キャンセル不能
※2：アインファル・シュティールへ移行
※3：1段目のみキャンセル不能
※4：ボタン押しっぱなしでフェイント
※5：2段目のみキャンセル不能
※6：アインファル・シュティール解除

アインファル・シュティール
↓+弱K強K同時押し
D: − / G: −

レヴォルツィオネーア・トレーテン C
←→+強K
D: 15 / G: 中

必殺 ホルツハッケン・ダイナミッシュ
↓↘→+弱Kor強K
D: 20 / SC G: 中・上

必殺 ザルト
→↓↘+弱Kor強K
D: 15・18 / G: 上

必殺 エーアスト
↓↙←+弱Por強P
D: 3×4 / SC G: 下

必殺 ツヴァイテンス
エーアスト中に↓↙←+弱Por強P
D: 6 / SC G: 上

必殺 ドリッテンス・フリーゲン
ツヴァイテンス中に↓↙←+弱P
D: 4+16 / G: 上

必殺 ドリッテンス・ファレン
ツヴァイテンス中に↓↙←+強P
D: 4+10 / G: 上→中

必殺 ヴェレ・ライテン
←↙↓↘→+弱Por強P
D: 4+1×14+6 / SC G: 上

Soiree Meira

必殺 シュラオ・ヘランシュライヒェン
→↘↓↙←+弱Kor強K
D: 18・25 / SC G: 中・上

必殺 シュオラベ・タンツェン
→↓↘+弱Por強P
D: 8×3 / G: 上

超必殺 ビッグウェンズデイ（1本）
↓↘→×2+弱Kor強K
D: 15+40 / G: 下→上

超必殺 ライデンシャフト・ゼーレ（2本）
↓↘→↘↓↙←+弱Kor強K
D: 10+5×3+10×2+20 / G: 上

超必殺 ダブルウェンズデイ（3本）
↓↙←×2+弱Kor強K
D: 20+30+40 / G: 下→上×2

■アインファル・シュティール
逆立ち状態でバランスを取る特殊な構え。構え中はガードをすることができないが、攻撃をくらっても空中やられになるため、被弾時のリスクは低め。ここからは発生の早い中下段攻撃へ派生できるので、相手を壁際に追い詰めたときのガード崩し手段として用いよう。追加弱Kは前進しながら2回蹴る中段攻撃。2段目の発生前から追加強Kへつなげられる。追加強Kは両足で攻撃し、通常状態へ戻る。中段判定なのでガードを崩せる上に相手を浮かせられるため、ステージ中央ではライデンシャフト・ゼーレ、壁際では強ザルトで追撃できる。追加⬅＋強K、➡＋強Kは下段の回し蹴りでダウンを奪う。受け身が可能なので追撃は難しい。なお、前者はアインファル・シュティール状態を維持し、後者は通常状態に戻る。追加弱P強P同時押しは、逆立ちして回転蹴りを放つ上段攻撃。追加弱K強K同時押しは攻撃を出さず、通常状態に戻ることができる。

■レヴォルツィオネーア・トレーテン
中段のカカト落とし。攻撃発生が遅いので見切られやすいが、ヒット時は相手を浮かせられる。

■ホルツハッケン・ダイナミッシュ
前方に宙返りしつつ相手を踏み付ける。ヒットすると相手を地面にたたき付けるが、受け身を取られるので追撃はできない。ダウン追い打ちに使ったときは受け身を取られない上、スーパーキャンセルすれば超必殺技につなげられる。

■ザルト
バク転しながら蹴る。弱は前に移動しながら攻撃。発生が早いのでジャンプ防止に使いやすい。ただし、ガード時のスキは大きめ。強は後方に下がりながら攻撃する。スキは大きめだが、ガードさせると距離が離れるので反撃を受けにくい。

■エーアスト
腕を軸にして回転下段蹴りを2回放つ。弱、強ともに攻撃発生が早いので連続技に組み込みやすい。2回目の回転蹴りは1回目が相手のしゃがみ状態にヒットしたときにしかつながらない点と、スキが大きい点に注意して使っていこう。なお、ここからは後述のツヴァイテンスへ派生できる。

■ツヴァイテンス
エーアストからの派生技で、蹴りで相手を打ち上げる。エーアストの1、2回転目のいずれからも派生でき、連続ヒットする。ここからは、ドリッテンス・フリーゲン、ファレンへ派生可能だ。

■ドリッテンス・フリーゲン
ツヴァイテンスで打ち上げた相手を、跳び蹴りで大きく吹き飛ばす。ガード時のスキは大きい。

■ドリッテンス・ファレン
ツヴァイテンスで打ち上げた相手を、跳び蹴り→回転蹴りの連係で地面にたたき付けてバウンドさせる。ヒット時は相手が浮くので追撃が可能だ。

■ヴェレ・ライテン
地上、もしくはダウン状態の相手をロックし、相手をサーフィンボードのように踏み付けて地面をすべる。ガード時のスキが大きめなので、発生の早さを生かして連続技に組み込むのが主な使い方。なお、空中の相手はロックできない。

■シュラオ・ヘランシュライヒェン
かがみ込みながら移動し、両足で相手を蹴り上げる中段攻撃。移動中の姿勢が低いので、相手の打点が高い技を回避できる。弱は移動距離が短いぶん発生は早いが、硬直が長く追撃にはスーパーキャンセルを使う必要がある。強は発生こそ遅いものの、硬直が短いので追撃を決めやすい。

■シュオラベ・タンツェン
逆立ちしながら回転蹴りを繰り出す。スキが小さめなので、通常技のスキのフォローに使おう。

■ビッグウェンズデイ
足払いから竜巻を繰り出す蹴りへ連係する。発生が遅めなので、主にダウン追い打ちを利用した連続技に使用する。なお、1段目の足払いは姿勢が低いので、打点の高い攻撃を避けられる。

■ライデンシャフト・ゼーレ
前方へのタックルがヒットすると相手をロックし、連続攻撃に移行する。発生後まで無敵が持続するので切り返しに使いやすい。また発生が早く、【P投げ→⬆⬆＋強K】などからの追撃に使える。

■ダブルウェンズデイ
足払いから二つの竜巻を繰り出す蹴りへ連係するビッグウェンズデイの強化版。ダメージが高く、さらに発生後まで無敵時間があるので、連続技、割り込みと用途は多彩だ。

Soiree Meira

Story

「……あんな美人、一度会ったら忘れるはずねえんだけどなあ」
テックスメックス・エクスプレスのダブルダブルチーズバーガーをコーラで流し込み、ソワレ・メイラはひとりごちた。
錆の浮いた手摺に寄りかかって空を見上げる彼の脳裏には、ひと月ほど前に出会った美女の姿が今もちらついている。
謎めいた瞳と白皙の美貌、青ざめた唇、はかなげな面差し——。
どこかで見たことがあるような気がするというより、確かにどこかで会ったことがあるはずの女だった。ひと月やそこらではなく、もっとずっと昔、単なる行きずりではない出会い方をしたことがあるような気がしてならない。
しかし、その美女といつどこで会ったのか、その肝心なところが、ソワレにはまったく思い出せないのである。
「あ〜〜〜〜っ！　もったいねえ！」
コーラの空き缶を握り潰し、ソワレは頭をかかえた。
「あんな美人の名前も思い出せねえなんて、何だかメチャクチャ損した気分だぜ！　このソワレさまとしたことが——」
「何をひとりで騒いでるの、ソワレ？」
ソワレが階段の踊り場でひとりぼやいていると、それをからかうような愛らしい声が下から飛んできた。
「——また何かアルバに怒られるようなことでもしちゃった？」
「おいおい、そういういい方はないんじゃないか、アン？　いつもいつも兄貴に怒られてばかりのわけないだろ。オレさまだってビミョーなお年頃なんだ、人並みに悩むことだってあるんだってことを判ってほしいね」
「アルバはともかく、あなたに悩み？」
階段を上がってきたアンは、口もとに手を当てて小さく笑った。
アンは、ソワレがアルバとともにこの街へやってきたばかりの頃からの古い知り合いだった。いや、知り合いというと他人行儀すぎるかもしれない。アルバやソワレにとってのアンは、いっそ妹のような存在だといってもいいだろう。
特に、アンの唯一の肉親であった母親が故人となってからは、代わりに自分たちが彼女を守ってやらなければという思いがより強くなった。
もっとも、当のアンは、むしろソワレのことを手のかかる弟か何かのようにしか思っていないふしがある。ソワレのほうが6つも年上であるにもかかわらず、だ。
その一方で、アンはアルバに対してはふつうに兄に接するような態度でいるから、それが余計にソワレには面白くない。
「ふん……どーせオレは兄貴と違ってそういうのが似合わねえよ」
「そうやってすねるほうがあなたには似合わないんじゃない？——はい、これ」
「はん？」
「あなたによ」
アンの小さな手がソワレに1通の封筒を差し出す。
「オレに手紙？」
「ええ。ドアの隙間にはさまってたの」
「手紙なんて、そんなシャレたモンを送ってくるような知り合いなんざ、オレにはいないはずなんだがな——」
受け取った封筒を何度かひっくり返してみたが、差出人の名前はどこにもない。ただ、赤い封蝋に捺された紋章がソワレの目を惹いた。
交差する2本の鎌に猛禽の翼——。
「シュミがいいんだか悪いんだか……」
そうひとりごちた時、ソワレの顔にはいつものお調子者めいた笑みが浮かんだままだったが、ただ、その目だけは笑っていなかった。
「……何なの？」
封筒の中身をあらためるソワレに、アンが心配そうに尋ねる。つき合いの長いアンは、ソワレの微妙な変化を敏感に感じ取っているようだった。
「いや……別にアンが心配するようなことじゃない」
柔らかいアンの髪をくしゃりと撫で、ソワレは破顔した。
「こいつは、何つーかまあ——お祭りへのお誘いってヤツかな？」
「お祭り？」
「要するに、このソワレさまがいなけりゃ盛り上がるモンも盛り上がらないってことなんじゃないの？　いやホント、人気者はツラいねえ——っと！」
おどけたようにかぶりを振り、次の瞬間、すでにソワレの身体は軽やかに手摺を飛び越え、宙を舞っていた。
「そんじゃま、ちょっくら行ってくるぜ！」
数メートル下の地面に危なげなく降り立ち、何ごともなかったかのようにポケットに手を突っ込んで歩き出すソワレ。
「行くって……ちょっと！　どこに行くっていうのよ、ソワレ！」
手摺から身を乗り出して尋ねるアンに、ソワレは人懐こい笑顔でいった。
「だからお祭りだよ、お祭り！　オレさまとしちゃあさ、やっぱお祭りと聞いちゃ黙ってられないじゃない？」
砂利を踏んで歩くソワレの両足が、いつの間にかダンスのリズムを刻んでいる。
闘いを前にするといつもこうだった。胸の奥から湧き上がってくる昂揚感に、知らず知らずのうちに身体が動いてしまう。
頭の中で鳴り響くベリンバウの旋律に合わせてステップを踏みながら、ソワレは背中を向けたままアンに手を振った。
「——オレが出かけたこと、兄貴やノエルたちにはしばらくナイショにしといてくれよな！　お土産買ってきてやるからさ！」
「ちょっと！　ソワレ！」
アンの呼ぶ声が追いかけてきたが、ソワレの歩みは止まらなかった。
そう——悩んでいても仕方がない。
あれこれ悩むなんていうのは、確かに自分のカラーじゃないとソワレは思う。
そういうことは、たとえば兄貴とか、悩む姿が絵になるヤツに任せておけばいい。
「キング・オブ・ファイターズ、ね……」
尻のポケットに封筒を押し込み、ソワレは不敵に笑った。
「——どこのどなたサマが開催なさるんだか知らないが、招待されたからには出場しないわけにはいかねえよな」
闘いの予感に胸を躍らせるソワレの頭の中からは、さっきまでその大半を占めていたはずのあの美女のことも、もはや完全に消えてしまっていた。

Lien Neville
リアン・ネヴィル

―復讐者の美影―

Lien Neville

NORMAL COLOR

ANOTHER COLOR

Profile

誕生日	10月17日
身長	174cm
体重	55kg
血液型	A
出身地	イギリス
格闘スタイル	殺人カラテ＋数々の殺人兵器を使いこなす
趣味	スキューバーダイビング
大切なもの	父にもらった懐中時計
好きなもの	トマト
嫌いなもの	嘘をつく奴
得意なもの	暗殺（人体の急所を熟知している）

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「そろそろおやすみの時間よ」
登場（vs.レオナ）	「見せてもらえるのかしら、軍隊仕込みの暗殺術とやらを？」
登場（vs.ソワレ）	「だったらどうなの？」
登場（vs.デューク）	「どんな死にざまをお望みかしら？　あなたの好きなやり方で地獄に送ってあげる」
登場（vs.ハイエナ）	「……違うの？」
登場（vs.男性※）	「あなたは運がいいわ。……こんないい女に看取られていけるんだから」
登場（vs.少年※）	「いらっしゃい、ぼうや。わたしが天国に連れていってあげる」
挑発	「‥ 退屈だわ」
勝利(A)	「さようなら、負け犬さん」
勝利(B)	「荒々しく吼えてばかりじゃ、野良犬のままよ」
フィニッシュ	「まだ終われないわぁぁぁぁ……！」
コンティニュー	「このままじゃ……終われない……」
攻撃系音声	
弱攻撃	「フンッ！」
強攻撃	「ハアァッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「ッカモーンッ！」
サイドステップ攻撃	「ハアァッ！」
弱ダメージ	「ッウッ！」
強ダメージ	「ッウウゥィッ！」
投げダメージ	「イイィッ！」
必殺ダメージ	「キャ――ッ！」
前方緊急回避	「失礼」
サイドステップ	「失礼」
受け身	「失礼」
投げ外し	「フンッ！」
さばき	「はん」
さばき（成功）	「馬鹿ねぇ」
カーフ	「フンッ！」「ヤアッ！」「失礼」
ズール	「ヤアッ！」
アサルト・タイプι【シルマ】	「ハアッ！」
アサルト・タイプϑ【モイライ】（弱）	「さあ、行くわよっ！」
アサルト・タイプϑ【モイライ】（強）	「動いちゃ駄目……」
アサルト・タイプϑ【ティシフォネ】	「気を抜いちゃ駄目よ？」
アサルト・タイプϑ【クロト】	「ちゃんとしなさい！[25%]／だらしないわねえ[75%]」
アサルト・タイプϑ【ラケシス】	「甘かったわね！」
アサルト・タイプη【ザニア】 アサルト・タイプγ	「終わりよ！」
【サドアクビア】(A) アサルト・タイプγ	「ここでどうかしら？[75%]／支援要請[25%]」
【サドアクビア】(B、C、D) アサルト・タイプε	「支援要請」
【アトロポス】 アサルト・タイプσ	「楽には、殺さないわ ‥」
【アル・ニヤト】 アサルト・タイプσ	「カウントダウンよっ！」
【アル・ニヤト】（失敗） アサルト・タイプπ	「エイッ！」
【アゼルファファジ】	「チェィイヤ―――ッ！」
アサルト・タイプλ【シャウラ】	「逝かせてあげるわ」
アサルト・タイプμ【バラキ】	「天国に」
アサルト・タイプν【サリエル】	「着いたかしら？」
アサルト・タイプβ【アル・タルフ】	「ロックオンッ！」「ハアァァァ！」「これで天国へ逝きなさいっ！」
アサルト・タイプω【アレクト】	「気を抜いちゃ駄目よ？」
SAフィニッシュ1	「鈍感ねぇ」
SAフィニッシュ2	「デリャアアァァッ！[50%]／調子に乗りすぎじゃない？[50%]」

※ 男性指定のキャラは京、マキシマ、テリー、ラルフ、クラーク、庵、セス、ビリー、半蔵、リチャード、ワイルドウルフ、京CLASSICの12人。少年指定のキャラはK'、ロックの2人

■通常技・システム共通技

⬅+強Pは出始めを必殺技でキャンセルでき、さばき後の攻防に役立つ。ジャンプ弱Kは発生、リーチ、持続に優れていて、跳び込みや、割り込みに便利だ。ジャンプ強Pはリアンの通常技中最も発生が早い。リーチが短いので接近戦で活用しよう。また、ジャンプ弱K、ジャンプ強Pはジャンプの昇りで出すと中段攻撃として機能する。空中吹っ飛ばし攻撃はリーチ、威力があるので空対空で使おう。右サイドステップ攻撃（強P）は発生、リーチのバランスがいい。ヒット後は強シルマまで決め打ちでつなごう。

■スタイリッシュアート

【⬇+弱K→弱K】は下段技始動なので、ガードを揺さぶるときには欠かせない。【⬇+弱P→⬇+強P】の初段はリアンの地上通常技では最も発生が早い。2発目はヒット時ののけぞりが長いので浮かせ技の強シルマにつなげられる。

Lien Neville

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P 6 上 ※1 → 弱P 8 上 → 弱P 6 上 → 強P 8 上
  - 弱P 6 上 → 強K 8 上 → 強K 10 上 ※1
  - 弱P 6 上 → ⬇+強K 10 下
- ➡+弱P 14 中 → 強K 12 中
  - ➡+弱P 14 中 → ⬇+強K 12 下
- ⬇+弱P 6 上 → ⬇+強P 10 上 → 強P 8 上 → ➡+強P 12 中
- ➡+弱K 10 上 → 弱K 8 下 → 強K 8 上 → 強K 16 中
- ⬇+弱K 9 下 → 弱K 12 下 → 強P 4 下 ※1 → ➡+強P 6×2 上 ※1 ※2
- 強P 16 上 → 強P 10 上 → 強K 10 上 → 強K 20 中 ※1
  - 強K 10 上 → ⬇+強K 10 下
- ➡+強P 18 上 → 強P 18 上 → 強P 18 上 → 強P 20 上
  - 強P 18 上 → ⬅+強P ― F
- ⬅+強P 14 上 → ⬅+強P 10 上 ※1
- ⬆+強P 12 上 → ➡+強P 12 上 → ⬅+強P 12 上
  - ⬆+強P 12 上 → ⬅+強P ― F
- 強K 20 上 ※1 → 強K 5×2+8 上 → 強K 10 上
  - 強K 5×2+8 上 → ⬇+強K 10 中
- ➡+強K 12 中 → 強P 14 上 → ➡+強P 14 上 → ➡+強P 20 上 ※2
  - ➡+強K 12 中 → 強K 12 上 → 強K 12 上
  - ➡+強K 12 中 → ⬇+強K 11 下
- 空中で弱P 6 中 → 強P 10 中

※1：キャンセル不能　※2：投げ扱い

クレイオ
＋強K
D 10 G 下
アサルト・タイプι【シルマ】
＋弱Por強P
D 18 G 下・上
アサルト・タイプз【モイライ】
＋弱Kor強K
D ― G ―
アサルト・タイプз【メガイラ】
アサルト・タイプз【モイライ】中に弱P
D ― G ―
アサルト・タイプз【ティシフォネ】
アサルト・タイプз【モイライ】中に強P
D 5+8 G 地投
アサルト・タイプз【クロト】
アサルト・タイプз【モイライ】中に弱K
D 18 G 中
アサルト・タイプз【ラケシス】
アサルト・タイプз【モイライ】中に強K
D 18 G 下
アサルト・タイプη【ザニア】
＋弱Por強P（押し続けでタメ可）
D 18·20·25 G 上
※掲載値は左からタメ無し、タメ1段階、タメ2段階のもの。なお、タメ2段階のものはガード不能となる
アサルト・タイプγ【サドアクビア】
＋弱Por弱Kor強Por強K
D 25 G 上
アサルト・タイプδ【イェド・プリオル】
タメ＋弱P
D 20 G 上
アサルト・タイプε【イェド・ポステリオル】
タメ＋強P
D 12 G 上
アサルト・タイプε【アトロポス】
タメ＋強P（押し続け）
D 23 G ―
アサルト・タイプσ【アル・ニヤト】
近距離で＋弱Por強P
D 20+25 G 地投
投げスカリ
アサルト・タイプπ【アゼルファファジ】
空中で＋弱Kor強K
D 18 G 上
アサルト・タイプλ【シャウラ】（1本）
＋弱Kor強K
D 7+40 G 中→上
アサルト・タイプμ【バラキ】（1本）
アサルト・タイプλ【シャウラ】中に＋弱Kor強K
D 25 G 上
アサルト・タイプν【サリエル】（1本）
アサルト・タイプμ【バラキ】中に＋弱Kor強K
D 20 G 上
アサルト・タイプβ【アル・タルフ】（2本）
＋強P
D 5+10+5+10+35 G 上
アサルト・タイプω【アレクト】（3本）
ガード中に＋弱P強P同時押し
D 5×5+10×5 G 不能
Lien Neville

■クレイオ

キャンセルが掛かる足払い。下段判定だが発生がやや遅いので、起き攻め限定で使っていこう。

■アサルト・タイプι【シルマ】

地面をたたき、衝撃波を発生させる。飛び道具判定なのでさばかれる心配が無く使いやすい。弱は発生が早く、下段判定。強はヒット時に相手が浮き、ガードさせれば先に動ける。また、発生の2フレーム前以降は攻撃をくらっても衝撃波が発生するので、割り込まれても相打ちになりやすい。

■アサルト・タイプз【モイライ】

逆立ちして飛び上がる連係の始動技。ここからは後述の四つの派生技に移行可能。弱は派生技に素早く移行できるので展開が早く、通常技キャンセル時などのオフェンス時に役立つ。強は飛びはねる直前まで無敵時間があり、その後に攻撃をくらっても空中くらいとローリスク。ディフェンス時に使おう。なお、派生技に移行せずに着地した場合は、強の方がスキが小さい。

■アサルト・タイプз【メガイラ】

モイライからの派生技でガード可能な攻撃をすべて耐えられる。攻撃を耐えることに成功すると、着地まではアゼルファファジで、着地後はすべての行動でキャンセル可能。対空技などスキの大きい技を読んだときに出すといいだろう。攻撃を耐えることに失敗した場合は着地にスキができる。

■アサルト・タイプз【ティシフォネ】

モイライからの派生技で、間合いが合えば立ち、しゃがみどちらにも有効な投げ技。投げ成功後に出る蹴りは必殺技でキャンセルできるので追撃しよう。投げに失敗した場合は着地にスキができる。

■アサルト・タイプз【クロト】

モイライからの派生技で、判定の強い蹴りを出しつつ降下する中段技。ヒットorガードさせると、着地まではアゼルファファジで、着地後はすべての行動でキャンセル可能。外した場合は着地後にスキができるので、なるべく届く距離で使おう。

■アサルト・タイプз【ラケシス】

モイライから派生する下段技。ヒットorガードさせると必殺技でキャンセル可能。

■アサルト・タイプη【ザニア】

手刀で水平に攻撃する。ボタンを押し続けることで性能が3段階に変化。段階が上がるごとにダメージ、リーチが増し、2段階目ではヒット時ダウン、3段階目になるとガード不能+ヒット時ダウンとなる。なお、1～2段階目のみボタンを離した直後から発生後まで上半身無敵となる。

■アサルト・タイプγ【サドアクビア】

衛星兵器からレーザーを照射。弱P→強P→弱K→強Kの順に攻撃位置が遠く、発生が遅くなる。

■アサルト・タイプδ【イェド・プリオル】

突進し、突きで攻撃。攻撃位置が高く、ジャンプ中の相手に当てやすい。ガードされてもスキは小さいので、使いやすいけん制技だ。

■アサルト・タイプε【イェド・ポステリオル】

イェド・プリオルと同様のモーションで攻撃し、地上ヒットorガード時のみ相手の裏に回り込む。回り込み後の硬直は必殺技でキャンセル可能だ。

■アサルト・タイプε【アトロポス】

イェド・ポステリオル中にボタンを押し続けることで出せる派生技で、地上ヒット時のみ発動する。威力が高いので、毎回入力しておこう。

■アサルト・タイプσ【アル・ニヤト】

立ち状態のみ有効な投げ。ヒット後一定時間経過すると相手の居る位置にレーザーが発生。ただし、自身が攻撃をくらうとその効果はなくなる。

■アサルト・タイプπ【アゼルファファジ】

急降下キックで攻撃する。弱よりも強の方が前進する。着地の硬直は必殺技でキャンセル可能。

■アサルト・タイプλ【シャウラ】

回し蹴りで巨大な衝撃波を作り出す。回し蹴り部分は中段判定。バラキに派生可能。

■アサルト・タイプμ【バラキ】

シャウラ後素早く入力すると相手は高く浮き、追撃しやすい。サリエルに派生可能。

■アサルト・タイプν【サリエル】

サリエルヒット後相手は吹き飛ぶが、体重が軽いキャラなら画面中央でも追撃可能だ。

■アサルト・タイプβ【アル・タルフ】

ヒジ打ちで突進後、流れるように打撃を加える。無敵時間があり、対空、割り込みに使える。

■アサルト・タイプω【アレクト】

ガード硬直をキャンセルして出せるガード不能技。正拳突きがヒットすると、打撃を乱打する。

Lien Neville

Story

遠くで鎮魂の鐘が鳴っている。

広い墓地のどこかで葬儀がおこなわれているのかもしれない。

すっきりとしない薄曇の空を見上げていたリアンは、憂わしげな溜息とともに目の前の墓碑に視線を落とした。

「久しぶりね、パパ、ママ――」

まだ新しい墓碑銘には、リアンの両親の名前が刻み込まれていた。

しかし、この墓石の下には何もない。あるのは空の棺だけだ。

その中で眠っていなければならないはずのリアンの両親の亡骸は、もう15年も前に、炎の中で朽ち果ててしまった。

彼女の目の前で、多くの仲間たちとともに――。

「――――」

凍りついたはずの心がかすかに痛んだ。

この墓碑を見るたびに、あの日の光景がありありとよみがえってくる。

仲間たちに指示を出し、突然襲撃してきた敵を迎え撃った父。

そのかたわらで父とともに闘っていた、今のリアンによく似た母。

ほかの仲間たちが次々に力尽き、倒れていっても、二人は最後まで闘い続けた。

――そんな二人を、リアンの目の前で、あの男が殺したのだ。

地獄の処刑人。

地獄こそが自分のふるさととうそぶく、首に大きな傷のある男。

今にして思えば、リアンは――仮にも15年もの間、いっしょに暮らしてきたというのに――あのデュークという名の男のことをほとんど何も知らない。デュークという名前すら、本名かどうか疑わしかった。

15年前のあの日、両親が殺された直後、"組織"のただひとりの生き残りとなったリアンは、泣くよりも先に怒りに突き動かされてデュークに挑みかかり、だが、文字通り指先ひとつで地に這わされた。

わずか11歳の少女なら、それも当たり前のことだろう。一矢もむくいることができずに、リアンはその場で殺されることを覚悟した。

しかし、デュークはリアンを殺さなかった。

それどころか、リアンを自分の手もとに置いて、完璧な暗殺者に仕立て上げるべく数々の訓練を受けさせた。

なぜデュークが、自分を両親の仇と狙う少女に鋭い牙をあたえるような真似をしたのか、それはリアンにも判らない。が、特にその理由を知りたいとは思わなかった。リアンは復讐のチャンスが残されたことを喜び、ただひたすらに腕を磨いた。

両親を殺した憎い仇のもとでリアンがすごした15年の年月は、彼女を眉ひとつ動かさずに命の炎を吹き消せる一流の暗殺者にしてくれたが、彼女の胸の奥深くに刻み込まれた憎しみを風化させることはできなかった。

「・…滑稽だわ」

かすかに震える自分の手を見つめ、リアンは赤い唇を吊り上げた。

つねに冷静な暗殺者たるべくデュークに仕込まれたリアンが、唯一その心を波立たせることがあるとすれば、それはこの手でデュークの息の根を止めることを夢想する時だけだった。

ベクトルはまったく正反対だったが、リアンがデュークに馳せる思いは、激しい恋に似ていたかもしれない。

途中で摘んできた薊の花を1輪、両親の墓前に供えてそこを立ち去ろうとしたリアンの背後で、露に濡れた芝を踏む複数の足音がした。

「――リアン・ネヴィルだな？」

ついさっきまで死者の墓前で喪に服していたはずの男たちが、いつの間にかリアンを取り囲むように立っていた。全員、その右手が喪服の懐へともぐり込んでいる。

しかし、彼らの手がホルスターからガバメントを引き抜いた時には、すでにリアンの姿はそこにはなかった。

「間が抜けてるわ」

冷ややかな侮蔑と最高級のミンクのコートだけをその場に残し、抜群のプロポーションを持つ美しい死神が音もなく走る。

「ぐご――」

「がはっ」

おそらく襲撃者たちの目には、黒と黄色のあざやかな稲妻が駆け抜けたようにしか見えなかっただろう。ある者は背後から頸骨をはずされ、ある者は掌底によって胸骨を打ち砕かれ、またある者は同士討ちによって、襲撃者たちは次々に倒れていった。

最初に声がかかってから最後の一人が短い苦悶のうちに絶命するまで、時間にしてわずかに十数秒――。

ふたたびコートをはおったリアンは息も切らせていなかった。

「本当にわたしを始末したければ、声をかけずにいきなり撃つべきだったわね」

誰も聞くことのないアドバイスを口にして、リアンは墓碑に向き直った。

「騒がしくしてごめんなさい、パパ、ママ。……また来るわ」

ここにはいない父と母に語りかけ、リアンは累々と横たわる男たちをその場に放置して歩き出した。

別に、それ自体は珍しいことではない。

特に心当たりもない連中から命を狙われることが、である。

おそらく、以前リアンが暗殺したどこかのボスの仇討ちといったところだろう。

これまでリアンは、デュークが命ずるままに、あちこちの組織やファミリーの要人たちを暗殺してきた。だから、心当たりがないというより、ありすぎて判らないといったほうが、本当は正しいのかもしれない。

いずれにしろ、その報復として命を狙われることにも、今はもう慣れてしまった。

リアンは黒いコートのポケットから1通の封筒を取り出した。

キング・オブ・ファイターズ――。

主催者の正体すらはっきりとしない、完全な裏の大会だ。

でなければ、リアンのような人間のところに招待状が届くはずもない。

「ここに行けば……またあなたに会えるのかしら？」

考えるだけでぞくぞくしてくる。

凄艶な笑みを浮かべてひとりごち、リアンは墓場から姿を消した。

ふたたび静けさを取り戻した墓地に、死臭の混じった時ならぬ強い風が吹き、薊の花が綿毛のように舞い上がる。

その花言葉は――。

Mignon Beart

ミニョン・ベアール

―マジカル不思議パワー！―

NORMAL COLOR

A
B
C
D
ANOTHER COLOR

A
B
C
D
Profile

誕生日	2月13日
身長	165cm
体重	48kg
血液型	B
出身地	アメリカ
格闘スタイル	白魔術＋中国拳法
趣味	魔導書捜し
大切なもの	祖母からもらった宝箱（鍵が壊れていて開かない）
好きなもの	チョコレート
嫌いなもの	生意気な子供、毛虫
得意なもの	白魔術（まだまだ修行の身）

Mignon Beart

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「おっとっと！　いっきますよ～～」
登場(vs.アテナ)	「あなたのサイキックパワーが上か、ミニョンのマジカルパワーが上か、いざ尋常に勝負ぅ！」
登場(vs.アルバ)	「あ～っ！　この前ミニョンをガキ呼ばわりした人！」／「むきいいいぃぃいっ！　またそうやってコドモあつかいする！」
登場(vs.ルイーゼ)	「すごい魔法！　ど、どうやったの、今の!?」
登場(vs.ナガセ)	「むきいいいいぃぃいっ！　この人ムカつくっ！」
登場(vs.ニノン)	「血で血を洗う姉妹対決……ふふふふふ……」
登場(vs.ハイエナ)	「ついにこの時が来てしまったわね……わたしが誰よりも光り輝いて目立つために絶対に避けられない、ピエロのおじさんとの戦いの時が！」
挑発	「バイバーイ！」
勝利(A)	「クルリィ―――ン、ミニョンって強いでしょ！」
勝利(B)	「え!?　勝っちゃった！　やった！　やった！　イェーイ！」
勝利(vs.ニノン)	「どう？　お姉ちゃんの偉大さが判った？」
勝利(vs.ハイエナ)	「えへ！　世界で一番強くて目立つ女の子は～、ミニョンちゃんに決～まり！」
フィニッシュ	「も――だめ～～～～……！」
コンティニュー	「ミニョンの一……バカ！　バカ！　バカ！」

攻撃系音声	
弱攻撃	「ヤッ！」
強攻撃	「エイ！」
吹っ飛ばし攻撃	「あっち行って！[90%]／どすこ～い！[10%]」
サイドステップ攻撃	「エイ！」
弱ダメージ	「ウッ！」
強ダメージ	「キャ！」
投げダメージ	「あ～ん！」
必殺ダメージ	「いや～～ん！」
前方緊急回避	「まわるよ[50%]／ごろんごろ～ん[25%]／ごろんごろ～ん[25%]」
サイドステップ	「んっよいちょ！」
受け身	「まわるよ」
投げ外し	「放してっ！」
さばき	「ほいほ～い」
さばき(成功)	「およよよ～！」
歩き時	「ラン、ラ～ラン♪」
ジャンプ	「パイ～～ン！」
キトゥンスタイル	「くるり～ん！」
フィリィスルー	「お馬さ～～んっ、あっち！」
ポニースルー	「よっこい、え――いっ！」
ワンレボリューション(ヒット後)	「すみませ～～んっ」
ファイヤーボール	「ファイヤー――ッ!!」
ファイヤーショット	「キャッ！」
ウインドストーム	「風の精霊さんお願いっ！」
ウォーターシールド	「水の精霊さん助けてっ！」
デフロレイション	「ミニョンジャ～～ンプ！」
ライトニングボルト	「痛いの痛いの……」「飛んでいけ――っ！」「あいたったたた～……んもうっ！[90%]／ぎゃふっ！……うぐぅ～……[10%]」
ライトニングボルト(失敗)	「あれれ～～？」
メテオストライク	「ミニョンの精一杯……」
エクスプロージョン	「砕けて―――っ！」
サンダーボルト	「ぐるぐるぐるりん……」「ぐるちんぱぁ～～っ！」
マジカルヒーリング	「ミニョーン……」「ふっかぁ～～つ！」
ハートフルプレゼント	「1、2の、ハイっ！[90%]／アン、ドゥ、トロワ！[10%]」「よっと！」
ハートフルプレゼント(投げる)	「これ！　あげる――っ！[80%]／ハピバースディ！[20%]」
ハートフルプレゼント(所持1)	「ンギャアアアアッ――！」
ハートフルプレゼント(所持2)	「キャ―――！」
ハートフルプレゼント(所持3)	「エェ―――！」
SA42	「ネコにゃん！」「こっちこっち～～！」「やっほっ～～っと！」
SA中の挑発	「いっくぞ――！」

■通常技・システム共通技

立ち弱P、しゃがみ弱Pは連打可能。特に立ち弱Pは地上技で最も発生が早く、2発出した後スタイリッシュアートにつなげられる。跳び込みは横方向に長く空中戦で強いジャンプ強Kとジャンプ吹っ飛ばしがメイン。地上の相手には、2ヒットするジャンプ中⬇+弱Kを使おう。

■スタイリッシュアート

スタイリッシュアート中の挑発でパワーゲージをためられるのがミニョン最大の特徴。スタイリッシュアートの最後に弱Pと弱Kに派生できるものがそれで、弱Pは1本の1/8と増加量が少ないものの動作を空振りキャンセルでき、弱Kはキャンセル不能な分、1本の1/4もの増加量を誇る。連続技狙いの反撃には発生の早い【弱K→弱K→弱K】が便利。さばき成功時は、発生が遅い分威力の高い連続技に持ち込める【⬅+強P→強K→⬇+強K】を狙っていくといい。

Stylish Art
スタイリッシュアート

- 弱P (5 / 上) ※1 → ➡+弱P (8 / 上) → ➡+強P (12 / 上)
  - → 弱K (11 / 上)
    - → 強K (10+30 / 中) ※2 → 弱P (− / 挑発) 01 ／ 弱K (− / 挑発) 02
    - → ⬅+強K (10 / 中) 03
    - → ⬇+強P強K同時押し (− / −) 04 ※3
  - → 強K (8×2 / 中) ※2 → 弱P (− / 挑発) 05 ／ 弱K (− / 挑発) 06
- 弱K (6 / 上) ※1 → 弱K (12 / 下)
  - → 弱K (12 / 上) → 弱P (− / 挑発) 07 ／ 弱K (− / 挑発) 08
  - → 強K (14 / 中) 09
  - → ⬅+強K (− / F) 10
  - → ⬇+強P強K同時押し (− / −) 11
- ➡+弱K (11 / 上)
  - → ➡+強K (12 / 上) 12
  - → ⬇+強K (12 / 下) → 強K (8×2 / 中) ※2 → 弱P (− / 挑発) 13 ／ 弱K (− / 挑発) 14
- 強P (13 / 上)
  - → 強P (12 / 上)
    - → 強P (12 / 上) → 弱P (− / 挑発) 15 ／ 弱K (− / 挑発) 16
    - → ⬆+強K (8+10 / 中) 17 ※2
  - → ➡+強P (11+5×2 / 上) ※2 → ⬇+強K (12 / 下) 18
  - → ⬅+強P (16 / 中) → 強P (18 / 上) → 弱P (− / 挑発) 19 ／ 弱K (− / 挑発) 20
  - → 強K (12 / 上) → 強K (10 / 上) 21
- ⬇+強K (16 / 下) ※1 → 強K (10 / 中) 22 ※1
- ⬅+強P (16 / 上) → 強K (12 / 上) → 強K (14 / 上) → 弱P (− / 挑発) 23 ／ 弱K (− / 挑発) 24
- ➡➡+強K (8+12 / 中) ※2 → 強K (8+12 / 中) → ⬅+強K (10 / 下) ※1 → 弱P (− / 挑発) 25 ／ 弱K (− / 挑発) 26
- 空中で⬇+弱K (5+6 / 中)
  - → ⬇ (− / −) 27
  - → ⬇ (− / −) → 強K (20 / 中) 28
- ➡+弱K (11 / 上) → ⬇+強K (12 / 下) → ⬇+強P強K同時押し (− / −) 29 ※3
- 強P (13 / 上)
  - → 強P (12 / 上) → ⬇+強P強K同時押し (− / −) 30 ※3
  - → ➡+強P (11+5×2 / 上) → ⬇+強P強K同時押し (− / −) 31 ※3
- ⬅+強P (16 / 上) → 強K (12 / 上)
  - → ⬇+強K (12 / 下) → ⬇+強P強K同時押し (− / −) 32 ※3
  - → ⬆+強K (− / F) 33
- 強K (10×2 / 上→下) ※1 → ⬇+強P強K同時押し (− / −) 34 ※3
- キトゥンスタイル中に➡ (− / −) 35
- キトゥンスタイル中に⬅ (− / −) 36
- キトゥンスタイル中に⬆ (− / −) 37 ※4
- キトゥンスタイル中に強K (12 / 下) 38 ※4
- キトゥンスタイル中に弱K (18 / 中) → 弱K (18 / 中) 39 ※4
- キトゥンスタイル中に弱P (10 / 下)
  - → 強P (13 / 上) 40 ※4
  - → 強K (15 / 下) 41 ※4
- キトゥンスタイル中に強P (− / 挑発) → 強P (− / 挑発) → 強P (30 / 上) 42 ※4 ※5

※1：キャンセル不能
※2：1段目のみキャンセル不能
※3：キトゥンスタイルへ移行
※4：キトゥンスタイル解除
※5：ガード不能

Mignon Beart

ワンレボリューション
→→＋強K（ボタン連打）
C D 8+12 G 中
※1段目はキャンセル不能
キトゥンスタイル
↓＋強P強K同時押し
D − G −
必殺 ファイヤーボール
↓↘→＋弱Por強P
D − SC G 12
必殺 ファイヤーショット
ファイヤーボール中に↓↙←＋弱Por強P
D 16 G 上
必殺 ウインドストーム
→↘↓↙←＋弱Por強P
D 18 SC G 上
必殺 ウォーターシールド
→↓↘＋弱Por強P
D 16 SC G 上
※強のみSC可能
必殺 デフロレイション
→↓↘＋弱Kor強K
D 16 G 上・中
必殺 ライトニングボルト
近距離で→↘↓↙←＋強K
D 22 G 地投
投げスカリ
メテオストライク（1本）
↓↘→×2＋弱Por強P
D 30×3 G 上
エクスプロージョン（1本）
メテオストライク中に↓↙←＋強P
D 72 G 上
サンダーボルト（2本）
近距離で↓↙←×2＋弱Kor強K
D 30+10×2+20 G 地投
マジカルヒーリング（2本）
↓↙←×2＋弱Por強P
D − G −
ハートフルプレゼント（3本）
↙↖↗↑＋弱Por強P・発動中に弱Por強Pで爆弾を投げる（ボタンを押し続けで爆破しない）・発動中に弱P弱K同時押しで前転・発動中に←＋弱P弱K同時押しで後転
D 2+60 G 上
爆弾投擲
前転
後転
※爆弾を持ち続けるとダメージが上昇する
Mignon Beart

■ワンレボリューション

回転しつつ踵落としを放つ中段技。2発目はキャンセル可能で、しゃがみヒット時は弱ウォーターシールドが連続ヒットする。強Kを連打すれば連続で出せるが、つながらないので使いにくい。

■キトゥンスタイル

猫のような仕草の特殊構え。構え中に➡で出始めに打撃無敵のあるバック転が発生。飛び道具などを回避しつつ接近できる。なお、⬆で構えを解除でき、構え自体を必殺技でキャンセル可能だ。また、構え中に【強P→強P→強P】は3連続挑発となっており、パワーゲージ1本を丸々ためられる。2段目は空振りキャンセル可能だが、その際パワーゲージはたまらない。3段目はガード不能の攻撃判定を持つが、密着状態でないと届かない。

■ファイヤーボール→ファイヤーショット

ファイヤーボールは丸い火の玉を放つ飛び道具。弱よりも強の方が弾速が速い。姿勢が前に出ないので出始めをつぶされにくい上、軌道が高いおかげで小&中ジャンプで跳び越されにくいのが利点。ファイヤーショットはファイヤーボールを爆発させる派生技。攻撃判定が左右に大きくなるおかげで、ファイヤーボールを緊急回避やサイドステップで回避された際に使えば、そのスキにヒットを望める。また、ファイヤーボール後に素早く派生すれば、若干スキを軽減することができるのだ。

■ウインドストーム

竜巻を飛ばす飛び道具扱いの技。強は弱よりも弾速が速く、射程も長い。発生が遅い分スキも小さいが、効果範囲がかなり小さいので使いにくい。

■ウォーターシールド

地面から水を巻き上げてバリアを張る打撃技。弱は発生が早く出始めまで完全無敵なので、対空や攻守の切り替えしに有効。その分ガード時のスキが大きく反撃を受けやすい。強は発生が遅く無敵もないが、スキが非常に小さくスーパーキャンセル可能。密着状態でヒットさせた後は、浮いた相手に中ジャンプ強Kなどの追撃をたたき込める。

■デフロレイション

背を向けてバック転する中段技。ヒット時は相手をバウンドさせるので、壁際でも追撃を決められる。弱は発生が早い分ガード時に若干不利となり、強は発生が遅い代わりにガード時若干有利となる。どちらにせよ反撃は受けないので、ガード崩しとして頼りになる。また、バック転の途中は空中の相手にのみ有効な打撃投げとなっているので、空中コンボを締める技としても有効である。

■ライトニングボルト

相手に電撃を浴びせる投げ技。立ち状態の相手のみをつかめるので、ガード崩しには使いにくい。成立後はしりもちをついてしまうが、後半は必殺技でのみキャンセル可能となっている。

■メテオストライク→エクスプロージョン

隕石を召喚し、前方に向かって飛ばす超必殺技。なお、出始めの隕石を掲げるモーションにも攻撃判定がある。構えてから発射するまでが遅いせいで、壁を利用しない限り複数回ヒットさせるのは難しいが、2～3ヒットしたときの破壊力は抜群。ただ、技後にしりもちをついてしまうのでスキが大きく、当たり方が悪いと受け身から反撃を許してしまうことも。エクスプロージョンは隕石を地面に落として攻撃する派生技で、出すにはパワーゲージがもう1本必要となる。威力が非常に高い上、当て方次第ではさらなる追撃が可能となる。

■サンダーボルト

ライトニングボルトの強化版となる威力の高い投げ技。立ち状態の相手しかつかめないが、壁際で決めれば追撃できること、壁ヒット時は相手が立ちやられとなることの2点を生かせば、壁際での攻撃力を大幅に上昇させられる技に変ぼうする。

■マジカルヒーリング

パワーゲージ2本を使い、体力の約1/4を回復する。動作中に攻撃を受けると途中で回復が終わってしまうので、吹っ飛ばし攻撃などでダウンを奪いつつ、キャンセルして使うのが安全だ。

■ハートフルプレゼント

爆弾を召喚する超必殺技。爆弾を手に持った後は移動手段が前進と後退、弱P弱K同時押しの前転、⬅+弱P弱K同時押しの後転に制限される。爆弾は弱Pと強Pで投げられる。また、投げる際にボタンを押し続ければ空中で爆発せずに地面でバウンド。なお、手に持った、もしくは地面に転がった爆弾は一定時間が経過すると自動的に爆発。爆発は自分に対しても攻撃判定があるので注意。

Mignon Beart

Story

父は実業家、母は文化人。

どちらも仕事や講演に忙しく、分単位のスケジュールで世界を飛び回る生活を送っていた。

そんな両親の間に生まれたミニョン・ベアールは、父方の祖母を親代わりとしてのんびりと育てられてきた。

今にして思えば、祖母の手で育てられたこの数年間が、のちのミニョンの人生観を決定づけたといってもいいのかもしれない。

なぜならミニョンの祖母は——本人がいうところでは——古い古い系譜の果てに連なる、偉大なる魔女の末裔だったのだから。

すでに鬼籍に入っているミニョンの祖母が本当に偉大な魔女であったのか、今となってはそれを実証することは不可能だが、おそらく世の人々は、それが祖母が孫娘についた悪意のない嘘だったのだと考えるだろう。

この世界に魔法や魔術などというものは存在しない。

それが世界の大半を支配する"常識"というものだ。

しかし、それが祖母から受け継いだものなのかどうかはともかく、ミニョン・ベアールという少女に魔力としかいいようのない不思議な力があることだけは、どんな"常識"によっても曲げようのない事実だった。

彼女には確かに不思議な力がある。

それを少女は、祖母から受け継いだ魔力だと信じて疑わなかった。

壁に架けられた銀の燭台の炎が複雑な陰影を作り出す、膨大な蔵書と意味ありげなアイテムであふれ返った魔女の棲家——正確にいえばベアール家の屋敷の一室。

「とほほほ……」

朝からそこに籠もっていたミニョンは、いつも明るい彼女らしくもなく、肩を落としてしょげ返っていた。

彼女の目の前の古びた机の上には、小さな宝箱が置かれている。

これは、祖母が生前ミニョンにくれたもので、結果的には祖母の形見となってしまったものだった。ミニョンがもらった時から鍵が壊れたままで、中に何が入っているのかはミニョンも知らない。

祖母がつねづねミニョンに語っていたところによれば、この宝箱は、魔力によってしか開けることはできないのだそうだ。

だからミニョンは、自分の魔力でこの箱を開けることをひとつの目標として、日々研鑽を積んでいる。

もっとも、それがはかばかしくないので、こうしてへこんでいるのだが。

「う～、やっぱり開かない～……偉大な魔女への道は遠く険しいです～……」

いっかな開こうとしない宝箱をかかえるように机に突っ伏し、ミニョンは情けない声で弱音を吐いた。

「……いい加減に諦めたら？」

「ひゃっ!?」

いきなり背後から飛んできた陰鬱で悪意のこもった少女の声に、ミニョンは飛び上がるようにして振り返った。

かたかたかた……。

そんな小さな足音を引きずって、アンティークなドレスで着飾った古い人形が､ドアの隙間から部屋の中へと入ってきた。

その人形が、ガラス玉のような瞳でミニョンを見つめ、ぎこちない動きで両手を動かしながら、冷ややかにいった。

「……もう諦めたほうがいいんじゃない？　どうせ無駄なんだから」

「むっ……！」

動く人形に実力不足を指摘されたミニョンは、眉を吊り上げて呪文を唱え始めた。

「……炎の精霊さん！　行って！」

指先に熱い力が集中するイメージを脳裏に思い描き、それを人形に差し向けると、ミニョンの人差し指から蛍火ほどの小さな火の玉がほとばしった。

だが、人形がその場でくるりとターンすると、その火の玉は目に見えない力によって跳ね返り、そのままミニョンの鼻の頭に命中した。

「あひゃい！」

鼻を押さえて無様にひっくり返り、あたりに積み上げられた本の山を崩しながらじたばたするミニョン。

それを見て陰気に笑う少女人形を、ドアの陰から出てきた細い手がそっと抱き上げた。

「……ドジなお姉ちゃん」

「にっ……ニノン！　どうしてそういうことするのっ、お姉ちゃんに向かって！」

人形を抱いて部屋に入ってきた少女を見上げ、ミニョンは半泣きになってわめいた。

「わたし、何もしてないし。……自業自得じゃない？」

人形とお揃いの、真っ黒いゴシック風のドレスをまとった少女は、鼻の赤いミニョンを見てくすくす笑った。

ニノンはミニョンのふたつ下の妹だった。よくいえば天真爛漫、悪くいえば天然系の姉に対し、ニノンは年に似合わない落ち着きを持った冷笑家で、同時に毒舌家でもある。

命のない人形を生き物のように動かしてみせたニノンは、綺麗に切り揃えた髪を軽く払い、冷たいまなざしでミニョンを見やった。

「……お姉ちゃん、わたしみたいな才能ないんだし、いい加減やめちゃえば？　お婆さまの跡はわたしが立派に継いでみせるし」

「さ、才能ないって——ニノン！　またあなたはお姉ちゃんに対してそういう口を……」

姉を姉とも思わない生意気な妹の言葉に、ミニョンは鼻だけでなく顔まで真っ赤にして立ち上がったが、足元にあった魔導書の山につまずき、すぐにまた転んでしまった。

「いたたたた……」

「……バカみたい」

お尻を押さえて起き上がったミニョンの目の前に、ニノンが1通の封筒を投げ出した。

「……そんなはしたないお姉ちゃんには、こっちのほうがお似合いだし」

「えっ？　これって……」

「……例の大会の招待状じゃない？　お姉ちゃん宛てに届いてたけど」

「あっ、そっか！　そうそう、この手があったわ～！」

不気味な紋章がプリントされた招待状を見て、ミニョンの頭にひらめくものがあった。

「ミニョンはきっと、本番に強いタイプなんだわ！　うん、絶対そうに違いないっ！　わたしの白魔術の才能は、実戦の場でこそ大きく開花するのよ！　うっふっふっふっふー！」

「……せいぜい魔力の代わりに腕力でもつけてくるといいわ」

ニノンのそんな皮肉も聞こえないのか、ミニョンは招待状を握り締め、壁を飾る祖母の肖像画に向かって大会での勝利を誓っていた。

「ミニョンのマジカルパワーで、今度こそ絶対に優勝するもん！」

Duke
デューク

―地獄から来た男―

NORMAL COLOR

A
B
C
D
ANOTHER COLOR

A
B
C
D
Profile

誕生日	不明
身長	192cm
体重	114kg
血液型	A
出身地	不明
格闘スタイル	自己流喧嘩格闘術
趣味	オペラ鑑賞
大切なもの	愛犬たち(セントバーナードが5匹)
好きなもの	カツレータ(ロシア風ハンバーグ)
嫌いなもの	自分の首の傷
得意なもの	暗号の解読

Duke

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「地獄の業火で焼き砕いてやる――!」
登場(vs.リョウ、ビリー)	「妹のために戦う兄、か……とんだ茶番だ」
登場(vs.アルバ)	「フェイトの仇討ちか。いいだろう、かかってこい。だが、貴様にフェイトほどの器量がなければ……死ぬぞ?」
登場(vs.ソワレ)	「双子の弟のほうか……貴様ひとりで何ができる?」
登場(vs.リアン)	「この首、いずれはおまえにくれてやっても構わんが……あいにく、俺にはまだやらなければならんことがある」
登場(vs.ナガセ)	「……貴様は引っ込んでいろ!」
登場(vs.ジヴァートマ)	「俺は組織を裏切ったつもりはない。……組織が俺を裏切っただけの話だ」
登場(vs.ギース)	「くくく……粋な悪夢だ。悪くない」
登場(vs.ハイエナ)	「……昔から口だけは達者だったな、おまえは」
登場(vs.女性※)	「エスコートが必要かな、お嬢さん? もっとも、私が案内できるのは地獄だけだがね」
挑発	「くだらん……」
勝利(A)	「たいしたこと、ね~~な~~! ほら、かかってこい!」
勝利(B)	「ウッッガ――――!」
勝利(vs.リョウ、ビリー)	「ふん……せいぜい大切にしてやることだな」
勝利(vs.ソワレ)	「フェイトはおろか、兄にも遠くおよばんな……」
勝利(vs.ナガセ)	「帰ってあの男に伝えろ。助力など無用だとな」
フィニッシュ	「こ……この俺がああぁぁぁぁっ……!」

コンティニュー	「なかなかやるな……」
攻撃系音声	
弱攻撃	「トリャ!」
強攻撃	「セエヤッ!」
吹っ飛ばし攻撃	「吹っ飛びなぁっ!」
サイドステップ攻撃	「セエヤッ!」
弱ダメージ	「グワッ!」
強ダメージ	「ウガァ!」
投げダメージ	「グガァッー!」
必殺ダメージ	「グッガグアッ!」
前方緊急回避	「おっと」
サイドステップ	「おっと」
受け身	「おっと」
投げ外し	「触んじゃねー![30%]/触れるな![70%]」
さばき	「ふん!」
さばき(成功)	「させるか!」
クラックアップ	「喰らえ――っ!」
トレッドミル	「これで他……喰らえっ!」
パワーアックス	「ラリ―――ッ!」「アッットォ―――ッ!」
アースインパクト	「ハアアアアーッ!」
クラッシュラリアート	「砕けろーっ!」
トールハンマー	「舞い上がれーっ!」
スヴィル・ガン	「行くぜぇ!」「ハッハハハ―ッ!」

ダイヴボマー	「こーこでっ……」「潰れろぉぉぉぉっ!」
クラッシング	「黙ってろっ!」
スレッジハンマー	「ホオアァァァアッ!」
マインフィールド	「なめるなっ、オラアァァァァッ![50%]/それで終わりかぁっ!?[50%]」
グラヴィティショナル・ウェイヴ	「この波動で……」「地獄に逝けぇぇぇぇいっ!」
グランド・ゼロ	「砕け散れぇぇぇぇっ![50%]/焼き尽くしてやるっ……![50%]」
ヴォルカニック・ボム	「おら! おら! おらぁぁぁぁっ!」「地獄に…堕ちなぁっ!」
SA3(3発目)	消え失せろっ
SA12(3発目)	ふん…… 文句があるのか?

※:女性指定のキャラは舞、アテナ、ユリ、クーラ、レオナ、ルイーゼ、ミニョン、リリィ、ニノン、フィオ、ジェニーの11人

■通常技・システム共通技

立ち弱Pとしゃがみ弱Pは、腕の部分にガードポイント(以下GP)がある。立ち強Pと吹っ飛ばし攻撃は、頭~ヒザがGP。しかも、前者は1フレーム目からがGP発生するため、割り込みで使いやすい。後者はリーチが長いので、相手のけん制や跳び込みに対して使おう。下段のしゃがみ弱Kとジャンプ弱Kは、どちらもリーチが長くけん制技に適している。跳び込みにはジャンプ強Kを使おう。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P→弱P→➡+強P→弱K】は連続技を狙いやすいが、どこで止めても反撃を受けるので注意。【⬉+弱K(下段)→弱P】、【強P→⬉+強P】や【強P→➡+強P→強P→➡+強P】は相手を浮かせられる。➡➡+強Pは胴体部分がGPで、移動距離が長く接近手段に最適。なお、一部スタイリッシュアートから派生可能な強P・強K同時押しは、全身がGPでガード時は自動的に反撃する。

Stylish Art
スタイリッシュアート

- 弱P (10 上) ※1 → 弱P (10 上) → 弱P (8 上) → ➡+強P (10 中) → 弱K (10 上) → 強K (12 中) → 強P強K同時押し (― ―) ※2 → 強P (15 不能) 01
- 弱K (10 上) ※1 → 弱K (15 上)
  - → 弱K (12 下) → 強P強K同時押し (― ―) ※2 → 強P (15 不能) 02
  - → 強K (10+20 上→中) ※1 03
- ➡+弱K (12 上)
  - → ➡+強K (17 下) → 強P強K同時押し (― ―) ※2 → 強P (15 不能) 04
  - → ⬇+強K (11 下) → 強P強K同時押し (― ―) ※2 → 強P (15 不能) 05
- ⬉+弱K (12 下)
  - → ⬇+強K (18 下) → 強P強K同時押し (― ―) ※2 → 強P (15 上) 06
  - → 弱P (12 上) → 強P (20 上) → 強P強K同時押し (― ―) ※2 → 強P (15 上) 07
  - → 弱K (12 下)
    - → 強K (18 下) → 強P強K同時押し (― ―) ※2 → 強P (15 上) 08
    - → ⬇+強K (18 中) → 強P強K同時押し (― ―) ※2 → 強P (15 上) 09
- 強P (20 上) ※1
  - → 強P (15 上)
    - → 強P (18 上) → 強P強K同時押し (― ―) ※2 → 強P (15 不能) 10
    - → ⬉+強P (14 上) → 強P強K同時押し (― ―) ※2 → 強P (15 不能) 11
    - → 強K (20 中) ※1 12
  - → ➡+強P (8 上) → 強P (8 上) ※3 → ➡+強P (12 中) 13
  - → ⬉+弱K (12 下) → 強K (15 上) → 強P強K同時押し (― ―) ※2 → 強P (15 不能) 14
  - → ⬅+弱K (― F) 15
  - → ⬉+強P (16 上) → 強P強K同時押し (― ―) ※2 → 強P (15 不能) 16
- ➡+強P (12 中) → 強P (12 上) → 強P (20 上) ※4 17
- ➡➡+強P (12 上) → 強P (8 上) → ➡+強P (18 上) → 強P強K同時押し (― ―) ※2 → 強P (15 不能) 18
- 強K (22 上) ※1
  - → 強K (12 中) → 強P強K同時押し (― ―) ※2 → 強P (15 不能) 19
  - → ⬅+強K (― F) 20

※1:キャンセル不能　※2:相手の攻撃をガードすると自動的に反撃(ダメージ15、ガード上)　※3:次まで入力しない場合ダメージ18　※4:投げ扱い

必殺 パワーアックス
↓↘→＋弱Por強P
D 25・22 / SC / G 上

必殺 アースインパクト
↓↘→＋弱Kor強K
D 10 / G 下

必殺 クラッシュラリアート
アースインパクト中に弱Por強P
D 16 / SC / G 上

必殺 トールハンマー
→↓↘＋弱Por→↓↘＋強P・強P
D 20・15×2 / SC / G 上

必殺 スヴィル・ガン
↓↙←＋弱Kor強K
D 14+10 / SC / G 上・下→上

必殺 ダイヴボマー
→↓↘＋弱Kor強K
D 5×2+10・25 / SC / G 上×2→中・中

必殺 クラッシング
ダイヴボマー中に↓↘→＋弱Kor強K
D 20 / G 中

超必殺 スレッジハンマー（1本）
↓↘→×2＋弱Por強P
D 55 / G 上

超必殺 マインフィールド（1本）
ガード中に←↙↓↘→＋弱P強P同時押し
D 55 / G 上

超必殺 グラヴィテイショナル・ウェイヴ（2本）
↓↘→×2＋弱Kor強K
D 25 / G 上

超必殺 グランド・ゼロ（3本）
↓↙←↘→＋弱Kor強K
D 100 / G 上

超必殺 ヴォルカニック・ボム（3本）
近距離で↓↙←×2＋弱Por強P
D 5+1×15+70 / G 地投

Duke

■パワーアックス
　前進してラリアットで攻撃する技。弱は、移動距離が短く発生が早いので連続技に組み込みやすい。ダウンを奪えるが、相手は受け身可能なので受け身を考慮したダウン追い打ちをしよう。また、ガードされると反撃を受ける点にも注意。強は、移動距離が長く発生が遅いため、連続技には組み込みにくい。しかし、移動中は頭～ヒザ上にガードポイントがあり、攻撃後は必殺技でキャンセルできるので、接近手段や連係として使おう。

■アースインパクト
　地面を踏みつけ円形に衝撃波を起こす飛び道具。衝撃波は下段判定で攻撃範囲が広く、サイドステップでは避けられない。地面を這う飛び道具なら貫通するので、中距離でのけん制技として使おう。

■クラッシュラリアート
　アースインパクトの追加技で、相手を大きく吹き飛ばす。パワーアックスとモーションが似ているが、ガードポイントは無い。アースインパクトの根元がヒットしたら移動距離の短い弱、先端ヒットなら移動距離の長い強で追撃しよう。

■トールハンマー
　アッパーで相手を打ち上げる技。弱、強ともに無敵は無いため連続技で使うのがメイン。弱の発生は早いが、硬直が大きいためスーパーキャンセルしないと追撃が間に合わない。強は、発生が遅く相手を浮かせたとき程度しか決めるチャンスは無いが、追加入力で再度アッパーを出せる。追加入力後は、スキが小さくガード時は反撃を受けない上、ヒット時はスーパーキャンセルをしなくても追撃が決まるため、見返りが大きい。

■スヴィル・ガン
　跳び上がって蹴り上げ、ソバットで追撃する技。弱は発生、リーチに優れておりガード後やけん制の空振りに反撃できる。また、1フレーム目から足元が無敵で、打点を低い技をつぶすことも可能だ。強は、走ってから攻撃する下段技。リーチは非常に長いが、発生が遅く使いどころが難しい。なお、弱、強どちらも1段目発生直後のみスーパーキャンセルが可能だ。

■ダイヴボマー
　跳び上がって相手を踏み付ける技。弱は上昇と下降の両方に、強は下降中のみ攻撃判定がある。なお、弱、強共に出始めは足元が無敵で、下降中は中段。ガードされると反撃を受けるため、連続技で使いたい技だが、スーパーキャンセルでフォローすれば奇襲としても使える。

■クラッシング
　ダイヴボマーの追加技で、跳び上がった後ドロップキックを放つ。中段だが、姿勢の高い相手にしかヒットしない。ヒットした相手は横方向に大きく吹き飛び、壁付近では壁バウンドを誘発。ただし、硬直が大きいため追撃はできない。

■スレッジハンマー
　一直線に炎を吹き上がらせるパワーゲージ1本消費の超必殺技。リーチ、発生共に優秀で連続技に組み込みやすいほか、地面を這う飛び道具を貫通するため飛び道具を見てから反撃できる。

■マインフィールド
　ガード中のみ使用できる超必殺技で、パワーゲージを1本消費する。1フレーム目から全身がガードポイントに包まれ、投げに対して無敵になる。リーチが短いので、前進するスタイリッシュアートや突進技をガードしたときの反撃に使おう。

■グラヴィティショナル・ウェイヴ
　暗転後手を掲げ、波動を爆発させて攻撃する超必殺技。パワーゲージを2本消費する割にダメージが低く、発生が非常に遅い上、無敵も無い。しかし、ヒットすると相手のレバーとボタンをすべて逆にするため、優位な状況を作り出せる。

■グランド・ゼロ
　地面から炎を噴射させる超必殺技。パワーゲージを3本消費するためダメージが高く、ガード時は必ずガードクラッシュを誘発。攻撃範囲がデュークの周囲360度をカバーするため、壁際で使うと非常に強力だ。発動時、デューク自身の全身にガードポイントが発生するが、投げに対しては無力なので投げられない状況で使うこと。

■ヴォルカニック・ボム
　ジャイアントスイングの後にジャンピングボムで締めるコマンド投げ。投げ間合いは広く、1フレーム発生で暗転後に回避できないが、立ち状態の相手にしか決まらない。パワーゲージ3本消費するので、確実に決まる場面で使おう。

Duke

Story

　指先に、ざらついた感触がある。
　鏡に映して確かめるまでもない。
　それは、彼が悪魔と交わした契約書だった。

「ジャランジがいうには、きみの再調整は不可能だそうだ。……きみにとっては残念なニュースだったかな？」
　暗い広間の片隅の、大理石造りの冷たい階段に腰を降ろし、太い首を撫でていたデュークは、不意に飛んできたその声にわずかに身じろぎした。
　雷鳴がとどろき、まばゆい雷光が広間に満ちる闇を刹那の間だけ追い払う。
　嵐が近づいていた。
「…　あんたか」
　肩越しに背後をかえりみたデュークの視線の先に、黒白の痩身がたたずんでいた。それを見つめるデュークの瞳が意味ありげに細められる。
「再調整の必要などない。……俺にはな」
「そうかね」
「ああ。それに、あんな気分の悪い目醒めを迎えるのは一度で充分だ。……どんなにひどい二日酔いでも、あれとくらべればまだマシだろう」
　首に添えていた大きな手を拳の形に握り締め、デュークは笑った。野太く野生的な、男臭い笑いだった。
「二日酔い、か……アルコールをたしなまない私には無意味なたとえだ」
　空虚な広間の中央に立ち、モノトーンの"彼"は淡々と呟いた。
「――きみにも判っているとは思うが、おそらくこれが、きみにあたえられる最後のチャンスになるだろう」
「寛大なご処置に感謝しろとでもいいたいのか？」
「いいや。組織がきみに求めているのは感謝の言葉でも形のない忠誠心でもなく、ただ結果のみだよ、"タイプD"」
「……その呼び方はよせ」
　デュークの笑みが消え、代わりにかすかないきどおりの表情が浮かんだ。
　そしてもう一度雷鳴がとどろき、それが消え去った後に、デュークは怒気を鎮めてゆっくりと続けた。
「……俺の名前はデュークだ」
「これは失礼した。……しかし、きみに後がないということだけは動かしがたい事実なのだよ、ミスター・デューク」
　悪びれた様子もなく、"彼"はうなずいた。
「――きみは〈アデス〉からあたえられた〈メフィストフェレス〉を潰され、サウスタウンでの基盤を失った。もし今度の任務にしくじるようなことがあれば――」
「くどい」
　いやにもったいをつける"彼"のセリフを途中でさえぎったデュークは、ゆっくりと立ち上がって上着をはおった。
　前の闘いで負った傷は、すでにあらかた癒えている。傷跡は残ったが、もともと傷だらけのこの肉体に、あらたに5つや6つのあらたな傷が刻まれようと、それで何かが変わるわけではない。コンディションは上々だった。
　そのまま広間を出ていこうとするデュークに、"彼"はいった。
「判っているならそれでいい。……きみのはたらき次第では、ふたたび"コカベルの子供たち"の末席に加わることも可能のはずだ。奮起したまえ」
「敗者復活戦か……確かに〈アデス〉にしては寛大な決定だが――それより、ひとつあんたに聞いておきたいことがある」
　激しさを増す雨音を聞きながら、デュークはふと足を止めて尋ねた。
「20年前、俺の――」
「20年前？　何かね？」
「……いや、いい」
　何かいいかけたデュークは、その言葉を途中で濁らせ、けだものの唸りにも似た溜息といっしょに消し去った。
「昔の話だ。……いまさら何をいっても始まらん」
「きみが何を気にしているのかは知らないが――そう、人はただ、未来だけを見つめて生きるべきだよ」
　重々しいきしみとともに広間の扉を押し開けたデュークの背を、しかつめらしい"彼"のセリフが追いかけてくる。
「過去を振り返って生きるには、人の生はあまりに短すぎる。……その拳でふたたび栄華を掴みたまえ、ミスター・デューク。そして楽しむがいい、きみの生を」
「ふん……気楽なものだな、大幹部どのは」
　唇を吊り上げ、デュークは広間をあとにした。

　激しい雷雨の音に混じって、人気のない回廊にデュークの足音がうつろに響き渡る。"彼"の"城"は、まるで廃墟のように物静かだった。
「……確かに昔の話だ。いまさら蒸し返してどうなる？」
　自分自身にいい聞かせるかのように繰り返したデュークは、雲間から鋭くほとばしってはすぐに消えていく雷光に目を細めた。
　今度の闘いで、たとえデュークが最後の勝者になりえたとしても、デュークが本当に欲していたものは、どうあがいても手に入れることはできない。それはもう、20年という時の流れによって、遠い過去へと押し流されてしまった。
　デュークにもそのことはよく判っている。
　判ってはいたが、闘う以外に自分が進むべき道がないのも事実だった。

　ふと、デュークの脳裏に美しい女の顔がちらついた。"彼"は、あの女にも招待状を用意したといっていた。無断で組織を離れた裏切り者には死の制裁があたえられるべきだというのが"彼"の考えであり、〈アデス〉とともに生きる者たちの宿命でもあった。だから、もしあの女が目の前に現れれば、デュークはそれを裏切り者として処分しなければならない。
　しかし、そうと判っていても、おそらくあの女はデュークの前に現れるだろう。デュークがそうであるように、あの女もまた、いまさら取り戻すことのできない過去を引きずり続けている滑稽な人間の一人なのだから。
「くだらんよ……なぁ」
　そう一人ごち、デュークは自嘲の笑みを浮かべた。

　そしてデュークは、嵐の夜の中へと漕ぎ出す。
　すべての敵を叩き伏せるために。

Luise Meyrink
ルイーゼ・マイリンク

―星空に舞う胡蝶―

NORMAL COLOR

A
B
C
D
ANOTHER COLOR

A
B
C
D
Profile

誕生日	6月6日
身長	175cm
体重	58kg
血液型	O
出身地	ドイツ
格闘スタイル	シュメッターリング闘舞術
趣味	天体観測、オーケストラ鑑賞
大切なもの	アンティークなオルゴール
好きなもの	ウインナーコーヒー
嫌いなもの	蜘蛛、携帯電話
得意なもの	語学(10ヶ国語以上はぺらぺら)

Luise Meyrink

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「できれば退いてほしいけど……どうやら無駄のようね」
登場(vs.セス)	「ダンスならおつき合いいたしますわ、ミスター」
登場(vs.アルバ、ソワレ)	「知らなくていいこともあるのよ……?」
登場(vs.ミニョン)	「教えて学べるものじゃないわ。……人間には、絶対にね」
登場(vs.ジヴァートマ)	「それはわたしも同じこと……ようやくあなたまでたどりついたわ」
登場(vs.男性※)	「どうぞお手柔らかに……」
挑発	「見苦しいわ……[25%]/かわいそうな人……[25%]/乱暴なのね[50%]」
勝利(A)	「そのままお帰りなさい。…それがあなたのためよ」
勝利(B)	「人間がまだ触れてはならないものが、この世界にはあるのよ」
勝利(vs.セス)	「女には秘密が多いものよ。……それではごきげんよう」
勝利(vs.アルバ、ソワレ)	「そのまま……あなたは目醒めてはいけない……」
勝利(vs.ジヴァートマ)	「まずはひとり……」
フィニッシュ	「まだ……なの、に……!」
コンティニュー	「こんなところでつまづくなんて……」

攻撃系音声	
弱攻撃	「はっ!」
強攻撃	「とうっ!」
吹っ飛ばし攻撃	「目障りだわ[50%]/離れて![50%]」
サイドステップ攻撃(強P)	「はっ!」
サイドステップ攻撃(強K、⬇+強K)	「とうっ!」
弱ダメージ	「あっ!」
強ダメージ	「んあっ!」
投げダメージ	「まあぁっ!」
必殺ダメージ	「ああっ!」
前方緊急回避	「あら」
後方緊急回避	「あら」
サイドステップ	「どうしたのかしら?」
受け身	「乱暴なのね[50%]/強引な人……[50%]」
投げ外し	「不躾ね[60%]/触らないで……[40%]」
さばき	「あら」
さばき(成功)	「どうしたのかしら?」
夕凪(ゆうなぎ)のフィナーレ	「いかが?[70%]/星たちの囁きよ![30%]」「失礼」
天使のアド・リブ(前方)	「行くわ」
天使のアド・リブ(後方)	「来て」
天使のアド・リブ(手前)	「こっちよ」
天使のアド・リブ(奥)	「追いついて」
忘却(ぼうきゃく)のカルテット	「覚悟はいい?」
#(シャープ)	「はぁっ!」
♭(フラット)	「はぁっ!」
♮(ナチュラル)	「はぁっ!」
胡蝶(こちょう)のレクイエム	「胡蝶のように」
反逆(はんぎゃく)のバラード	「目障りだわ」
闇夜(やみよ)のノクターン	「悪いわね」
闇夜(やみよ)のノクターン(成功)	「舞い上がれ~![50%]/意地悪なのね[20%]/乱暴なのね[30%]」
螺旋(らせん)のプレリュード	「もうおやすみなさい」
天羽(あまはね)のワルツ	「星が呼んでいるわ[75%]/星が囁くのよ[25%]」
希望(きぼう)のファンファーレ	「星の涙よ…!」「はあああああっ!」
断罪(だんざい)のメヌエット	「うふふふ……」「煌きを……」「夜空に……」
別離(わかれ)のオーバチュア	「もっと光を……![60%]/星屑の夜空に……[40%]」「はあああああっ!」
SAフィニッシュ1	「どう?[50%]/グーテナハト[50%]」
SAフィニッシュ2	「さよなら[50%]/もうあきらめたら?[50%]」
SAフィニッシュ3	「グート![50%]/フォルテシモ![50%]」

※ 男性指定のキャラはマキシマ、テリー、リョウ、ラルフ、クラーク、キム、リチャード、ワイルドウルフ、Mr.カラテの9人

■通常技・システム共通技

しゃがみ弱Kは下段判定で、ルイーゼの地上通常技中最も発生が早い。連続技、ガード崩しで活躍する技だ。前or後方ジャンプ弱Kはしゃがみ弱Kよりも発生が早く、ジャンプの昇りで出せば中段攻撃となる。しゃがみ弱Kと使い分け、ガードを揺さぶろう。前or後方ジャンプ強Kはリーチ、持続が長く、跳び込みに使いやすい。発生が遅いので、早めを意識しよう。左サイドステップ攻撃(強P)はリーチが長い。ヒット後は希望のファンファーレにつなごう。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P】後は、強Pで派生する中段攻撃と、弱Kで派生する下段攻撃でガードを揺さぶれる。【強P→強P→強P】は威力が大きいのでスキの大きい技への反撃に使おう。【➡+強P→⬇+弱K→強K→強K】は初段から相手を浮かせられるため、闇夜のノクターン後の追撃に最適だ。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P 5 上 ※1 → 弱P 10 上
  - → 弱P [01] – – ※2 ※3
  - → 弱K 10 下 ※2 ※3
  - → 強P 6×2 中 ※2 ※3
    - → 弱P [14] 10 上 ※2 ※3
    - → 強K [14] 6 上 ※2 ※3
- 弱K 6 上 ※1 → 弱K 10 下
  - → 弱K [02] 10 中 ※2 ※3
  - → 弱P 10 上 ※2 ※3
  - → 強K 6 上 ※2 ※3
    - → 弱K [15] 10 下 ※2 ※3
    - → 強P [15] 6×2 中 ※2 ※3
- ➡+弱K 15 下
  - → 強K [03] 10 下
  - → ➡+強K [04] 10 中
  - → ⬅+強K [05] – F
- 強P 14 上 → 強P 6×2 中
  - → 強P [06] 16 上 ※2 ※3
  - → 弱P 10 上 ※2 ※3
  - → 強K 6 上 ※2 ※3
    - → 弱K [16] 10 下 ※2 ※3
    - → 強P [16] 6×2 中 ※2 ※3
- ➡+強P 10 上
  - → ⬇+弱K 10 上 → 強K 10 上 → 強K 10 上
  - → 強P [08] 15 上
- ⬅+強P 10 下 → 強P 10 上
  - → 強P [09] 10 中
  - → ⬇+強K 6 下
- 強K 20 上 ※1 → 強K 6 上
  - → 強K 6 下 ※2 ※3
  - → 弱K 10 下 ※2 ※3
  - → 強P 6×2 中 ※2 ※3
    - → 弱P [17] 10 上 ※2 ※3
    - → 強K [17] 6 上 ※2 ※3
- ➡+強K 4 下
  - → 強P 8×5 中 ※4 → 強K [12] 16 下
  - → 強K 4×2+8 下×2→上
- 空中で弱P 5 中 → 強P強K同時押し [18] 20 上
- 空中で弱K 7 中 → 強P強K同時押し [19] 16 中

※1：キャンセル不能
※2：青色の技後は直前のピンク色の技に再び移行できる
※3：青色の技後は同ボタンのオレンジ色の技を出すことができる
※4：2段目、4段目から次の強Kへ派生可能

Luise Meyrink

Luise Meyrink

■天使のアド・リブ

空中を移動する技。前方、後方、手前、奥の4方向に移動でき、一度のジャンプで3回まで使用できる(同じ方向は2連続まで)。前方、後方の場合は13フレーム目以降、手前、奥の場合は18フレーム目以降を通常技or必殺技でキャンセルでき、通常技でキャンセルした場合は素早く落下する。また、ジャンプ攻撃や空中に跳び上がる地上技、特定の必殺技をキャンセルして出せるので、ラッシュを仕掛けるときや、連続技でも活躍する。

■忘却(ぼうきゃく)のカルテット

回転しつつ両腕を振り回す。弱は発生が早く、のけぞりの短い弱攻撃からでもつなげられる。強は2段目以降が中段で、技後のスキが小さいぞ。また、この技からは♯、♭、♮に派生できる。

■♯(シャープ)

斜め上にオーラをまとった蝶を飛ばす。弱強の違いは軌道のみで、より上に飛んでいく弱をけん制に、遠くまで飛ぶ強を連続技に使おう。また、空中ヒット時のみダウンを奪う性質を持つ。

■♭(フラット)

蝶を前方に飛ばす。弱強の違いは弾速で、強の方が速い。♯より全体動作が短いため、忘却のカルテットガード時の暴れつぶしとして使おう。

■♮(ナチュラル)

♯、♭と同じ動作で飛び上がる。宙に浮いている間は空中必殺技で、着地後は地上必殺技でキャンセル可能。忘却のカルテットガード時に出せば天使のアド・リブ(前方)から攻めを継続できる。

■胡蝶(こちょう)のレクイエム

手を振り上げて相手を打ち上げ、追撃する。発生後まで無敵時間があるので、発生の早い弱を対空に、リーチの長い強を割り込みに使おう。

■闇夜(やみよ)のノクターン

飛び道具以外の立ちガード可能技を受け止める当て身系の技。成功すると相手を高く放り上げ、追撃を決められる。受け止め可能となるタイミングが3フレーム目とかなり早く、空振り時のスキも小さいため使いやすい技だ。なお、成功後の硬直の一部は必殺技でキャンセル可能となっている。

■反逆(はんぎゃく)のバラード

自分の前にバリアを作り、飛び道具をそのままはね返す。超必殺技クラスの飛び道具も問題無くはね返せるので狙っていこう。また、威力は小さいものの、バリア自体にも攻撃判定がある。

■螺旋(らせん)のプレリュード

立ち状態のみ投げれるコマンド投げ。発生まで無敵時間があるが、威力が低く使いにくい。

■天羽(あまはね)のワルツ

空中で横に回転しながら蹴る。昇りジャンプ弱Kからつながるので中段始動の連続技には欠かせない技だ。1段目は欺瞞のフーガへ派生可能、2段目は天使のアド・リブでキャンセル可能となっていて、ガード時も攻めを継続できる。

■欺瞞(ぎまん)のフーガ

天羽のワルツの1段目から派生する空中からの側転蹴り。ヒット時相手はバウンドして浮くので、着地の硬直を必殺技でキャンセルし、追撃しよう。

■希望(きぼう)のファンファーレ

巨大なオーラの剣で攻撃する。発生、攻撃判定共に非常に優秀で、連続技、反撃技としてはもちろん、相手の垂直or後方ジャンプ、飛び道具を見てからでも余裕でヒットさせられる。ただし、無敵時間は無いので、前ジャンプには注意しよう。

■断罪(だんざい)のメヌエット

つかみ倒した後、無数の蝶で宙に打ち上げ、レーザーで追撃する投げ技。入力コマンドが2種類あり、それぞれ性能が違う。⬅➡⬇⬆⬇版は回転後につかむため発生は遅いが、立ち、しゃがみどちらにも有効。また、発生まで無敵となっているので、割り込み、通常技キャンセルなどに狙いやすい。⬇⬆⬇➡⬅版は立ち状態にのみ有効だが、発生が1フレームと非常に早いので、反撃や、ジャンプの着地で出すといった使い道がある。

■別離(わかれ)のオーバチュア

自分の周りをオーラで攻撃し、レーザーで追撃する無敵技。地上版は発生が遅いが、ヒット時は希望のファンファーレなどで追撃できるため極大の破壊力となる。空中版は若干威力が低いものの、発生が3フレームと非常に早く、硬直を天使のアド・リブでキャンセルできる。対空や、リスクの低い対空技つぶしとして使っていこう。また、地上版、空中版共に初段ヒット時に相手をバウンドさせる弱の方がフルヒットさせやすい。

Story

コーヒーの海に浮かんだ生クリームの小さな島が、コーヒーの熱でゆっくりと溶け、次第に形を失っていく。

そのカップに口もつけず、ルイーゼは気だるげにソファに身をうずめた。

つけっぱなしのテレビからは、今の彼女にとってはさして意味のない情報ばかりがとめどなく垂れ流されている。朝一番に目を通した新聞にも、ルイーゼの父親の消息についてはいっさい書かれていなかった。

デートレフ・マイリンク博士――ドイツが誇るロケット工学の世界的権威といわれたルイーゼの父が失踪して、かれこれ半年になる。

事件直後、マスコミはこぞってこの件をスキャンダラスに書き立てた。

博士に姿をくらますこれといった動機がないことや、マイリンク家が代々の資産家であること、それに博士が重要な学会での発表を目前にひかえていたことなどから、単なる失踪ではなく、身代金か彼の研究が目当ての誘拐事件ではないかとの憶測も飛んだが、結局、犯人からの要求のようなものはいっさいなかった。

そして1週間がたち、ひと月がすぎ、半年が経過して、あれだけ騒いでいたマスコミも、まるで夢から醒めたかのように、この件について触れることはしなくなった。たまにニュースや新聞記事になることがあるにせよ、つまるところそれは、「マイリンク博士の消息、依然掴めず――」という一文でこと足りてしまう程度のものでしかない。

「マスコミは移り気なものだし……そして民衆はもっと移り気だわ」

テレビを消し、ルイーゼはウインナーコーヒーのカップに手を伸ばした。

「世の中はもっと刺激的なニュースであふれ返っているのだもの、みんなが忘れ去ってしまっても仕方がないわね」

そう呟いたノーブルな美貌が一瞬ひきつったのは、別段、けさのコーヒーが苦かったからではない。

実の父親が何者かにさらわれて行方不明になったら、ふつうはもっと哀しんだり、苛立ちや焦りをあらわにするものだろう。しかし、今のルイーゼの淡々としたセリフは、あまりに他人ごとのようだった。

実の父親のことだというのに、そういう見方しかできない醒めた自分を、ルイーゼはほんの少し嫌悪したのだった。

「……　　…」

溜息をひとつつき、ルイーゼは空のカップを置いてソファから立ち上がった。

思えば、ローゼンタールのこのコーヒーカップも、幼い愛娘のために、父がバイエルンの骨董屋でひと揃い見つけてきてくれたものだ。

「お嬢さま」

急速に冷めていくカップの縁を、何とはなしに指で撫でていると、まるでルイーゼのお茶の時間が終わるのを待っていたかのように、屋敷の雑事いっさいを仕切っている執事がやってきて、マイリンク家の一人娘に慇懃に一礼した。

「奥さまがお目醒めになられました」

「今行くわ」

母のためにあたたかい野菜のスープを用意するよう執事に命じて、ルイーゼは母の寝室に向かった。

「おはようございます、お母さま」

「おはよう、ルー」

ナイトガウンをはおったルイーゼの母は、日当たりのいいバルコニーで安楽椅子に腰かけ、メイドに髪を梳かしてもらっていた。

メイドに目配せして部屋から下がらせると、ルイーゼは代わりに手ずから母の髪にブラシを通し始めた。

「――きょうは、あの人からの手紙は届いたのかしら？」

夢見るような瞳で広い庭を見つめたまま、母が尋ねる。

ルイーゼは母ゆずりの美しい髪を揺らしてかぶりを振った。

「お父さまはお忙しいから……来週にはきっと、講演先での写真といっしょに手紙を送ってきてくださるわ」

「筆不精という言葉は聞いたことがあるけど、あの人は逆ね。手紙を書くのは面倒じゃないのに、電話をかけてくるのが面倒だなんて……」

「そうね」

うなずきながら、ルイーゼは人知れず溜息をついた。

ほとんど毎日、ルイーゼと母は、同じようなやり取りを繰り返している。

行方知れずになったまま屋敷に帰ってこない夫をひたすら気遣い、待ち焦がれるあまり、ルイーゼの母は、深く、静かに、狂ってしまった。

自分の夫は学会での発表のために今はアメリカにいる――と、ルイーゼの母はそう信じて疑わない。それ以外の現実をすべて拒絶するかのように、彼女は、自分の夫はアメリカへと旅立ったばかりなのだと信じ込んでいる。

だからこの半年もの間、彼女は毎朝、決まってルイーゼに、夫からの手紙が届いていないかと尋ね、そしてルイーゼも、同じように答える。

それはたぶん、とても哀しい光景なのだと、ルイーゼは思う。

それを哀しいと実感することができずに、たぶん哀しいのだろうなと客観的に考えてしまう自分をうとましく思いながら、ルイーゼは母に切り出した。

「お母さま」

「なぁに」

「仲のいいお友達と、ちょっと旅行に行ってきたいのですけど」

「旅行って…… どのくらい？」

「たぶん、半月くらい」

「お友達ってどなた？　まさか男の人？」

「幸か不幸か、そういうおつき合いのあるかたはまだいないわ」

夫のことでおかしくなってしまっても、母親としてのこうしたところは変わらないのだと、ルイーゼはつい笑ってしまった。

「――ねえ、いいでしょう？」

「あなたのことだから心配はいらないと思うけど……いいわ。気をつけて行ってらっしゃい」

「ダンケ、お母さま」

母の美しい髪をリボンでゆったりと束ね、ルイーゼは心の中で詫びた。

ごめんなさい、お母さま。あなたの娘は旅行ではなく闘いに行くのです――。

ブラシを置いたルイーゼは、母の目線を追って青い空を見上げた。

たぶん母は、ルイーゼが屋敷からいなくなった後も、メイドか執事を相手に、同じやり取りを繰り返すのだろう。

「――きょうは、あの人からの手紙は届いたのかしら？」と。

Luise Meyrink

Nagase

ナガセ（流星）

—アキバ系パソコン忍者—

NORMAL COLOR

ANOTHER COLOR

Profile

誕生日	不明
身長	162cm
体重	79kg(プロテクター37kg含む)
血液型	AB
出身地	日本
格闘スタイル	ニンジャアサシンアーツ＋バトルディスクシステム
趣味	Blog、アキバめぐり
大切なもの	自作パソコン(3台所有)
好きなもの	対戦格闘ゲーム、チャット
嫌いなもの	ウイルスメール、ブラクラ
得意なもの	ハッキング

Nagase

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「さぁ、盛り上がってまいりました！」
登場(vs.マリー)	「はァ？　それが判ってんのにわたしとやろうっての？　バッカじゃない？」
登場(vs.舞)	「行くよ、不知火流！」
登場 (vs.レオナ)	「おー怖い。何かもう、まさに戦闘マシーンってカンジ？　強そうだね、オマエ」／「ま、わたしのほうが強いだろうけど」
登場(vs.ミニョン)	「ミニョンで～す！　って、バッカじゃないの？」
登場(vs.デューク)	「やっほー、デュークちゃん。わたしが手伝ってあげようか？」
登場(vs.クーラ)	「ふん！　オマエなんかといっしょにされたくないね！」
登場(vs.ジヴァートマ)	「へえ？　御大みずからわたしの性能を確かめてくれるって？」
登場(vs.半蔵)	「闇に生き」／「いざ尋常に……勝負！」
登場(vs.美男※)	「オマエ、『オレってけっこう女にモテるんだ』とか勘違いしてない？　男の魅力っていうのは顔じゃなくて背中に出るもんなの！　それが判ってないからガキはムカつくんだよ、もう！」
登場(vs.中年※)	「わ、わたしが勝ったら、オマエ、わ、わたしとつき合え！……じゃない、わたしとつき合ってください！」
挑発	「乙！」
勝利(A)	「はいはい、ごくろーさん」
勝利(B)	「あ～あ、てんで弱っちいでやんの！」
勝利(vs.マリー)	「はいはいはい、身のほどをわきまえてないおバカさんはさっさとうせな！」
勝利(vs.デューク)	「まったく、意地っ張りなんだから。……でもまあ、そういうとこもいいんだけどね」
勝利(vs.ジヴァートマ)	「こんな弱っちいのの下ではたらくの、な～んかイヤになってきちゃった」
勝利(vs.中年※)	「や、やっぱ……最初はメル友から始めよっか？」
フィニッシュ	「ふ、不覚～～……じゃんっ……！」
コンティニュー	「やっぱぁ～～～～ぃ！」

攻撃系音声	
弱攻撃	「せっ！」
強攻撃	「はぁっ！」
吹っ飛ばし攻撃	「あっち行きなよ！」
サイドステップ攻撃	「はぁっ！」
弱ダメージ	「つっ！」
強ダメージ	「いつっ！」
投げダメージ	「あきゃっ！」
必殺ダメージ	「いたぁっ！」
前方緊急回避	「よっ！」
サイドステップ	「よっ！」
受け身	「甘いねっ！」
投げ外し	「掴むなっつーの！」
さばき	「スキャン！」
さばき(成功)	「完了～!!」
ナガセスタンプ	「はいはい」
ハンティングビーチ	「ぽいんちゅ～～！[70%]／ぽこぽこぽこ～！[30%]」「にゃはは～ん」
ピョコピョコファイヤー(弱)	「ぴょこ～ん！」
ピョコピョコファイヤー(強)	「ぴょこぴょこふぁいや～～！」
ナガセスパイラル	「モズるよ！」「そ～～れ！」「もっとちゃんとしてよ～～！[90%]／ニンともカンとも[10%]」
ナガセスパイラル(失敗)	「やば！　ハングった!?」
ナガセスパイラル →ハイパードライブ―	「ストライクヘーッズ！」「……なんちて！」
ラウンドトリッキー	「こっちだ！」「ば～か！」
エリアルトリッキー	「こっちだ！」「どこみてんの～？[50%]／やーい！やーい！[50%]」
シューティングスター	「シューティングスター！」
(追加攻撃)CODE:ティンクル	「ニン！」
エリアルスパイラル	「ニンニン！[25%]／ニンニン！[25%]／ニンニン！[25%]／ニンニーン！[25%]」
ソードスプラッシュ― CODE:HAYATE	「ちゃきぃーん！」
ソードスプラッシュ― CODE:TSUMUJI	「なにボヤっとしてんの？」
↓↙←↓↙←+BorDの発生時	「レッツショーダウン！」
お仕置きモード・TYPE：マキシマムスパイラル	「めっちゃモズるよっ！」「ぐるぐるぐるぐるぐる！」「再起動～！」「だ～いダメ～ジ！！[70%]／ニーンニンニン！[30%]」
お仕置きモード・TYPE：ミラージュアサルト	「滅殺！」
お仕置きモード・TYPE:ステルス	「消えてみる？」
お仕置きモード・TYPE:メガスラッシュ	「おつかれ～！」
お仕置きモード・TYPE：エナジーバキューム(空振り時)	「リブ～ト完了～！」
SAフィニッシュ1	「こんなモンなワケ～？」
SAフィニッシュ2	「うわ、だっさ」
SAフィニッシュ3	「わたし最強！」

※　美男指定のキャラは京、K'、テリー、リョウ、庵、ロック、アルバ、ソワレ、京CLASSICの9人。中年指定のキャラはマキシマ、クラーク、セス、リチャード、ワイルドウルフ、Mr.カラテの6人

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
立ち	D 5 G 上	D 6 G 上	D 14 G 上	D 20 G 上 C
しゃがみ	D 5 G 上 C	D 6 G 下 C	D 14 G 上 C	D 18 G 下
ジャンプ	D 5 G 中 C	D 7 G 中 C	D 10 G 中 C	D 14 G 中 C

技	データ
地上吹っ飛ばし攻撃	D 20 G 上 C
空中吹っ飛ばし攻撃	D 20 G 上 C
ガードキャンセル攻撃	D 5 G 上
左サイドステップ攻撃(強P)	D 15 G 上 C
左サイドステップ攻撃(強K)	D 15 G 上 C
左サイドステップ攻撃(↓+強K)	D 15 G 下 C
右サイドステップ攻撃(強P)	D 15 G 上 C
右サイドステップ攻撃(強K)	D 15 G 上 C
右サイドステップ攻撃(↓+強K)	D 15 G 下 C
ナガセスタンプ 近距離で←or→+弱P強P同時押し	D 10×2 G 地投
ハンティングビーチ 近距離で←or→+弱K強K同時押し	D 3×5+5 G 地投

■通常技・システム共通技

ジャンプ弱Pは、垂直or後方ジャンプから使うと空対空として強力。空中吹っ飛ばし攻撃も空対空として使えるが、発生が若干遅めだ。ジャンプ強Kは下方向に強く、めくりを狙える。吹っ飛ばし攻撃は発生は遅いが、発生前の上半身部分にガードポイントがあり、けん制をつぶしやすい。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P→弱P→強P→弱K→↓+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K】は、立ち弱P始動なため発生が早く、相手を浮かせられるので追撃を。【→+弱K→弱K→↓+強K】は中段→中段→下段で、3発目はガードされても有利。ただし、3発目の発生前に通常投げで割り込まれるので注意。→+弱Pはリーチが長い。発生が遅いが、中距離から置きの対空として有効。ダッシュ中に強Kは、下段のスライディング。ガードされると若干スキがあるので、できるだけ先端をガードさせること。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P (5 上)※1 → 弱P (5 上) → 弱P (10 上) → 強P (10 上) → 弱K (10 上)
  - → 強K [01] (11+10 上)
  - → ↓+弱P弱K同時押し (– –)※2 → 強K (10 上) → 強K (– –) → 強K [02] (10 上)
- →+弱P (12 上)※1
  - → →+弱P (8 上) → →+強P (5+6 上→中)※2 → 強K (6×2 上→下)※2 → ↓+弱P弱K同時押し (– –) → 強K (10 上) → 強K (– –) → 強K [03] (10 上)
  - → →+強P (10×2 上) → →+強P [04] (5+10 下)
- 弱K (6 上)※1 → 弱K (8×2 下→上)※2
  - → 強P (10 上) → ←+強P [05] (8×3 下)※1
  - → 強K (12 上)
    - → →+強K [06] (12 上)
    - → ↓+弱P弱K同時押し (– –) → 強K (10 上) → 強K (– –) → 強K [07] (10 上)
- →+弱K (12 中) → 弱K (8 中)
  - → 強K (10 中) → →+強K [08] (10 中)
  - → ↓+強K (10 下) → 強K (11 上) → ↓+弱P弱K同時押し (– –) → 強K (10 上) → 強K (– –) → 強K [09] (10 上)
- →→+弱K (10 上)
  - → 強K [10] (10×2 上)
  - → ↓+弱P弱K同時押し (– –) → 強K (10 上) → 強K (– –) → 強K [11] (10 上)
- 強P (14 上)※1
  - → 強P (12 中)
    - → 強K [12] (15 上)
    - → ←+強K [13] (– F)
  - → →+強P [14] (5×3+10 上)※2
  - → ←+強P [15] (– F)
- →+強P (5×2 上) → →+強P (5×2 上)※2 → →+強P (10 上) → →+強P (10 上) → →+強P (10 上) → ↓+弱P弱K同時押し (– –) → 強K (10 上) → 強K (– –) → 強K [16] (10 上)
- →→+強P (10 上)
  - → 強K [17] (12 上)
  - → →+強P (10 上) → ↓+強P強K同時押し [18] (20 上)
- ダッシュ中に強K [19] (10 下)

※1：キャンセル不能
※2：1段目のみキャンセル不能

Nagase

必殺 ピョコピョコファイヤー
↓↙←+弱Por強P
SC D 16 G 上

必殺 ナガセスパイラル
近距離で→↓↘+弱Por強P
D 25 G 地投

投げスカリ

必殺 ナガセスパイラル -ハイパードライブ-
ダッシュ中に近距離で→↓↘+弱Por強P
D 30 G 地投

投げスカリ

必殺 ラウンドトリッキー
→↘↓↙←+弱K
SC D 15 G 下

必殺 ブレーキングトリッキー
ラウンドトリッキー中に弱Kor強K
D － G －

必殺 エリアルトリッキー
→↘↓↙←+強K
SC D 20 G 中

必殺 シューティングスター
空中で↓↘→+弱Por強P
D 10 G 上

必殺 CODE：ティンクル
シューティングスター中に弱K・弱K
D 15 G 中

必殺 CODE：スプライツ
シューティングスター中に強K
D 15 G 中

必殺 エリアルスパイラル
空中で→↓↘+弱Por強P
D 25 G 空投

※弱は攻撃判定が存在しない

必殺 ソードスプラッシュ CODE:HAYATE
↓↘→+弱P
SC D 15 G 上

必殺 ソードスプラッシュ CODE:TSUMUJI
↓↘→+強P
D 10 G 上

超必殺 お仕置きモード・TYPE:メガスラッシュ（1本）
↓↙←×2+弱Kor強K・ガード中に弱P
D 60 G 不能

超必殺 お仕置きモード・TYPE:トリックスパイラル（1本）
↓↙←×2+弱Kor強K・ガード中に弱K
D 20+30 G 上

超必殺 お仕置きモード・TYPE:エナジーバキューム（1本）
↓↙←×2+弱Kor強K・ガード中に強P
D 10+20 G 上

超必殺 お仕置きモード・TYPE:ポイズンビート（1本）
↓↙←×2+弱Kor強K・ガード中に強K
D 8×3 G 下

超必殺 お仕置きモード・TYPE:マキシマムスパイラル（2本）
近距離で↓↙←×2+弱Por強P
D 30+40 G 地投

超必殺 お仕置きモード・TYPE:ミラージュアサルト（2本）
↓↙←↙↓↘→+弱Kor強K
D 5×12+10 G 上

超必殺 お仕置きモード・TYPE：ステルス（3本）
↓↓↓+弱K強K同時押し
D 70 G 上

Nagase

■ピョコピョコファイヤー
バウンドする火の玉を放つ飛び道具で、弱は弾速が遅く、強は速い。発生が遅く硬直が大きいので、遠距離や起き上がりに重ねて使おう。
■ナガセスパイラル
立ち状態の相手を投げられるコマンド投げ。1フレームで発生する上、通常投げより投げ間合いが広いため反撃や割り込みに役立つ。
■ナガセスパイラル -ハイパードライブ-
ダッシュ中に使えるナガセスパイラルで、ダメージが5高い以外性能に差は無い。
■ラウンドトリッキー
姿を消して相手の目の前までワープした後、下段のなぎ払いを出す。ワープ中の姿を消しているときは無敵。遠距離から奇襲として使える上、ヒットすれば相手は受け身を取れずにダウンする。
■ブレーキングトリッキー
ラウンドトリッキーの派生技で、ワープ後何もせずに出現するフェイント技。出現時のスキは、途中から必殺技でキャンセル可能だ。
■エリアルトリッキー
姿を消した後、相手の正面の上空から強襲する技。中段技なので、ラウンドトリッキーと使い分ければガード崩しとして役立つ。なお、着地後の硬直は必殺技でキャンセルできる。
■シューティングスター
弱は斜め下に、強はほぼ水平に手裏剣を飛ばす飛び道具。遠距離からのけん制や連続技に使おう。
■CODE：ティンクル
シューティングスターを放った後、前方にジャンプし上方向に向けて蹴りを放つ。シューティングスターの着地のスキを狙う相手に使おう。
■CODE：スプライツ
シューティングスターの派生技で、下方向に向けて蹴りを放つ。CODE：ティンクルと違い、シューティングスターの軌道のまま攻撃する。
■エリアルスパイラル
弱は一定距離を、強は必ず相手の正面上空に移動するワープ技。移動後の落下中は、空中技を使用可能。なお、強は空中のやられ状態の相手を投げられるので、連続技の締めに使える。
■ソードスプラッシュ CODE：HAYATE
前進しながら斬り払いを放つ突進技。ガードされると不利な状態で相手と密着するが、スーパーキャンセル可能なので連続技専用として使おう。
■ソードスプラッシュ CODE：TSUMUJI
前進後、上昇しながら切り上げる。発生は遅く硬直が大きいが、攻撃後エリアルスパイラルでキャンセル可能。なお、相手が空中やダウン中の場合や、距離が遠いと攻撃部分が発生しない。
■お仕置きモード・TYPE：メガスラッシュ
パワーゲージ1本消費して、立ちガード可能な技を当て身する超必殺技。当て身成功時のみ追加入力でメガスラッシュ、トリックスパイラル、エナジーバキューム、ポイズンビートで反撃可能。なお、当て身成功後は投げに対して無敵で、各種反撃技は打撃に対して長い無敵がある。
メガスラッシュは、巨大な剣で斬り裂くガード不能技。持続は短いがリーチが非常に長く、サイドステップ(右)にもヒットしやすい。
■お仕置きモード・TYPE:トリックスパイラル
当て身成功後、相手の目の前までワープし蹴り上げてエリアルスパイラルを決める。距離に関係なく反撃できるので、飛び道具に使うと効果的。
■お仕置きモード・TYPE:エナジーバキューム
ボディーブローを決めてダウンを奪い、ダウン中の相手に蹴りを放つ。発生は遅いが、ヒットすると相手のパワーゲージを2本吸収する。
■お仕置きモード・TYPE：ポイズンビート
クナイを投げ飛ばし、ヒットすると毒状態となる。なお、毒状態は一定時間体力が減り続ける。
■お仕置きモード・TYPE:マキシマムスパイラル
ナガセスパイラルの強化版で、パワーゲージ2本消費。立ち状態の相手しか投げられないが、1フレーム発生で暗転後逃げられない。
■お仕置きモード・TYPE:ミラージュアサルト
パワーゲージ2本消費する超必殺技で、突進してボディーブローを決めた後、分身して攻撃する。出始めは完全無敵だが攻撃する前に無敵は無くなり、攻撃発生も遅い。連続技の締めに使おう。
■お仕置きモード・TYPE：ステルス
爆炎と同時に姿を消す、パワーゲージ3本消費の超必殺技。移動中はナガセの姿は見えないが、ガードや攻撃中は体が白く光る。

Story

彼女の華麗なプレイに大きなどよめきが起こった。
もっとも、本人はそれが華麗でも何でもないごく普通のプレイだと認識していたし、この程度のことでいちいち騒ぎ立てるギャラリーたちなど、むしろ鬱陶しいだけだった。
「あ〜あ……なんかもうかったり〜」
ほんの気まぐれからコインを投入して、結局ここまで、1本も取られることなくパーフェクトの87連勝。
「おい、おまえ」
背後のギャラリーを振り返り、ナガセは目についたひょろりと背の高い若者にいった。
知り合いではないが、その言葉づかいはひどくぞんざいで、声をかけられた若者のほうがきょとんとしていた。
「――おまえだよ、そこできょろきょろしてるおまえ」
筐体の向こうの相手に一方的に攻めさせ、それでもぎりぎりのところからあっさりと試合をひっくり返して無傷の88勝目を掴んだナガセは、きりのいいその数と、歯応えのない連中とのつまらない闘いにいい加減に飽きてきたこともあって、ついに席を立った。
「このゲーム、おまえにやるから」
「は……？」
「そんじゃせいぜいがんばりな」
わけが判らないといった顔をしている若者の肩を叩き、ナガセはギャラリーをかき分けて店を出ていった。
「それにしても、燃えないったらないねー。ホント、最近の若いヤツらなんてさあ――」
洪水のような電子音が渦を巻くゲームセンターをあとにしたナガセは、得るもののなかったきょうの対戦を振り返り、大きく伸びをした。
あれ以上続けても、88が100や200になることこそあれ、ナガセが誰かに負けることだけはありえなかっただろう。
フレーム単位の見切りを可能とする目と、機械よりも正確なレバー操作を可能とする手、そして常人をはるかに凌駕する反応速度が、ナガセにはある。
そんな彼女の"スペック"を考えれば、ナガセの不敗はもはや自明の理であった。

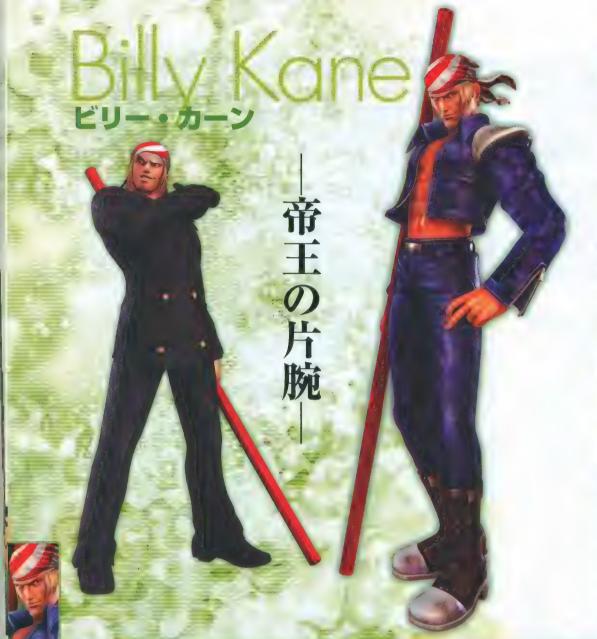
流星――。
漢字でそう書いてナガセと読む。
しかし、だからといって彼女が日本人、もしくは中国人だという証拠にはならない。
それはただ単に、彼女にあたえられたニックネームにすぎないのである。

「にっがぁ……」
白い前歯で噛み砕いたタブレットを、水も飲まずに嚥下する。
1日1錠、毎日欠かさず呑めといわれて渡されている栄養剤を呑み下し、ナガセは文字通り苦虫を噛み潰したような表情を浮かべた。
「どうせ呑まなきゃいけないんだったら、もっと甘くしてくれたっていいのにさあ。ウチの開発部も芸がないよね〜」
街灯にもたれるように路上にしゃがみ込み、渋い顔をして人の流れを見つめているナガセのいでたちは、カオスを内包したこの街ではさほど奇異なものではない。
にもかかわらず、彼女が道行く人々の視線を集めているのは、彼女の小悪魔的な――どこか毒を含んだ愛らしさと、不遜に輝くその瞳のせいだったのかもしれない。
その時、ナガセがかけていたサングラスのレンズ面に小さな光点が明滅し、彼女の耳もとで低い男の声がした。
『――お遊びはすんだかね？』
「まあね」
驚いた様子もなく、ナガセはうなずいた。
誰もその会話には気づかない。聞こえてきた声はあまりにひそやかで、そしてそれに応えたナガセの声もまた、常人には聞き取れないほどの小さなものだった。
膝に手を当てて立ち上がったナガセは、もう一度大きく伸びをして、夕闇の迫りつつある雑踏から薄暗く雑多な細い横道へと入った。
『遊びがすんだのなら、そろそろ任務に戻ってもらおうか』
ナガセの行く手を塞ぐように、この電気街にはあまりに不釣合いな、黒塗りのリムジンが静かにすべり込んできた。
『――まずは装備を受け取りたまえ』
「へいへい」
リムジンの助手席から降りてきた黒服の男が、細長い金属のケースをナガセに向かって差し出した。
「どうでもいいけどさ〜、この装備、もう少し軽くなんないワケ？」
ケースを受け取ったナガセは、体格のいい黒服の男を見上げて不満げにもらした。だが、どこからか聞こえてくる謎の声とは逆に、その黒服は終始無言で、ナガセにケースを押しつけると、結局ひと言も喋らずにリムジンに乗り込み、そのままいずこかへ走り去っていった。
「ど〜だろ、あの態度？」
『彼らはきみのことが恐ろしいのだよ』
ぼやきながらケースを開くナガセの耳もとで、またあの男の声が聞こえてきた。
『――だから余計なことは口にしない。きみはお喋りな男が嫌いだろう？』
「まあね」
ケースの中に納められていたのは、赤と白の1対の棒のようなものと、玉虫色に艶光る1枚のディスクだった。
きしり――。
金属同士がこすれ合うかすかな音がして、ナガセの手の甲を覆っていたグローブのメタルプレートが展開する。そこに現れたトレイにディスクをセットしたナガセは、背中に2本の棒を背負い、サングラスのフレームにそっと触れた。
ふたたびそのレンズ面に細かい光がともり、細かな文字が細い川のように流れていく。どうやらナガセのサングラスは、一種のモニターの役目を果たしているようだった。
『いっておくが、今度はゲームなどではないよ』
フレームをリズミカルに指で叩き、レンズに表示される文字列を素早く切り替えているナガセに、姿のない男がささやいた。
『……これは"実戦"だ』
「っていったって、結局はゲームと似たようなモンでしょ？」
サングラスを押し上げ、ナガセは不敵にうそぶいた。
空になったケースをその場に放り出し、ゆっくりと両手を握り締め、そしてまた開く。まるで、自分の肉体が自分の思い通りに動くかどうかを確認するかのように。
ひとしきり"準備運動"を終えたナガセに、声がいった。
『――この闘いで、きみがきみのスペックの高さを証明し、真の強者以外を淘汰してくれることを期待しているよ』
「ふん。おまえなんかにいわれるまでもないね」
尊大にいい放ったナガセのあざやかなシルエットが、街の裏路地から忽然と消失した。
それに気づいた者はなく、ただ、遠くに毒々しいネオンサインのきらめきと、星の少ない夜空が見えた。

Nagase

Billy Kane
ビリー・カーン

—帝王の片腕—

ANOTHER COLOR

Profile

誕生日	12月25日
身長	179cm
体重	78kg
血液型	B
出身地	イギリス
格闘スタイル	棒術
趣味	洗濯
大切なもの	妹(リリィ)
好きなもの	妹の手料理
嫌いなもの	汚れた服
得意なもの	棒高跳び

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「ヘイヘイヘイ！」
登場(vs.マリー)	「どういう意味だよ、てめえ？」
登場(vs.溝口)	「いまさら泣き言か？　俺の棒が怖けりゃ逃げてもいいんだぜ？」
登場(vs.マキシマ)	「てめェがいうな！」
登場(vs.テリー)	「あの世でギースさまが待ってるぜ！」
登場(vs.舞、リチャード)	「久しぶりだな！　再会を祝って派手にやってやろうじゃねえか！」
[illegible]	「てめェにゃでっけえ借りがあるからな！　そいつを返させてもらうぜ！」
登場(vs.ロック)	「おまえが本当にあのおかたの技を受け継ぐにふさわしい人間かどうか……オレに見せてみな！」
登場(vs.アルバ、ソワレ、デューク)	「てめえ……目障りだぜ！　サウスタウンはギースさまのものなんだよ、永遠にな！」
登場(vs.リリィ)	「何だっておまえがこんなところに出てくるんだ!?」
登場(vs.ギース)	「オレは……今もあんたの背中を見つめ続けてるのかもしれねえ」／「たとえ今のあんたが幻だとしても、オレにとってのこの瞬間は本物ですぜ」
挑発	「ヘイヘイヘイ！」
勝利(A)	「ハン！」
勝利(B)	「Whose turn is it？」
勝利(vs.マリー)	「余計なお世話だ！　妹のことにまで口出しすんじゃねえ！」
勝利(vs.ロック)	「情けねえ……今のおまえの年にゃ、あのおかたはもっと強かったはずだぜ！」
勝利(vs.アルバ、ソワレ、デューク)	「あの街を仕切るには100年早いんだよ！」
勝利(vs.リリィ)	「すっ、すまねえ、リリィ！　つい本気になっちまって……」
フィニッシュ	「ウワアアァァァァ……！」
コンティニュー	「ん――！　くそったれー！」

攻撃系音声	
弱攻撃	「ハッ！」
強攻撃	「ヘヤッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「邪魔だ――っ！」
サイドステップ攻撃(強P)	「ハッ！」
サイドステップ攻撃(強K、⬇+強K)	「ヘヤッ！」
弱ダメージ	「ンヴォ！」
強ダメージ	「ンヴワッッ！」
投げダメージ	「ンヴワァァ――！」
必殺ダメージ	「ンヴワギャァァ――！」
前方緊急回避	「ハァッ！」
サイドステップ	「ハァッ！」
受け身	「危ねーなー！」
さばき	「ヒャァ！」
さばき(成功)	「イヤッハァ～～～！」
地獄落とし	「ファッ！」「苦しめ――っ！」
一本釣り	「ゥオリャッ――！」
強襲飛翔棍	「ヘリャ！」「キルユー！」
三節棍中段打ち	「トリッパー！」
火炎三節棍中段打ち	「ファイヤー！」
旋風棍	「いやぁぁぁぁ――……」
雀落とし	「ハイ――ッ！」
火龍追撃棍(成功)	「ひゃっはっはっはっは！[25%]／ドラゴンフレイム！[75%]」
氷龍追撃棍(成功)	「ぃひゃっひヤひっひ！」
超火炎旋風棍	「うぅぅぅーりゃ！」「ファイヤー！」
紅蓮殺棍	「ヘルファイヤー！」
大旋風	「ゴートゥーヘル！」「ひゃっはっはっは！」
SA10(2発目)、SA11(2発目)	「まだまだまだまだ～～！」
SAフィニッシュ1	「なんだっ！　そのざまー―っ！」
SAフィニッシュ2	「出直してきな！」
SAフィニッシュ3	「やる気あんのか～～！」
SAフィニッシュ4	「消えろ――！」

Billy Kane

■通常技・システム共通技

しゃがみ弱Kはキャンセル可能な下段技。➡+強Pはガードされても先に動けるので、攻めの選択肢に。⬅+強Pは出始めを必殺技でキャンセルでき、さばき後の攻防で役立つ。リーチの長い空中吹っ飛ばし攻撃とジャンプ弱Pは、主力となるけん制技。空中吹っ飛ばし攻撃は威力が高く、ジャンプ弱Pは発生が早い。ジャンプ強Pは下方向に長く、跳び込みに使える。ジャンプ強Kはめくり用の技だ。右サイドステップ攻撃(強K)はリーチが長く、スキが小さい。

■スタイリッシュアート

【弱P→強P】は初段の発生が早く、使いやすい。【➡+弱K→弱K→強K】は初段をキャンセルして強襲飛翔棍につなげられるのが魅力。初段をガードされたら、スキの小さい3発目まで出し切るといい。【P投げ→⬇+強P】後は追撃可能なので、P投げでの崩しは積極的に狙っていこう。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P (5 上) ※1
  - 強P [01] (5×2+10 上) ※2
- ➡+弱P (8×2 上→下)
  - 弱K (8×2 中) ※3
    - 強P [02] (8×2 上→中) ※3
    - ⬇+強P [03] (8×2 下) ※3
- ⬅+弱P (10×2 上)
  - 強P [04] (10 上)
  - 強P (15 中) ※1
    - 強P [06] (15 中)
- ➡+強P (7×4 上) ※3
  - 強P [06] (10 下)
  - ➡+強P [07] (10 中)
- ⬅+強P (6×4 上)
  - 強P [08] (10×3 上×2→下)
  - ➡+強P [09] (10 上)
  - ⬅+強P (10×4 上) ※3
    - ⬅+強P (6×4 上)
      - 強P [10] (10×3 上×2→下)
      - ➡+強P [11] (10 上)
    - 強K [12] (10 中)
- ➡➡+強P (10×2 上)
  - 強P [13] (10×2 上)
- ⬅➡+強P (10 上)
  - 強P [14] (10+3×2+10 上→中×2→上) ※4
- 弱K (6 上) ※1
  - 弱K (10 中)
    - 強P [5] (10 上)
- ➡+弱K (6+8 上→中) ※3
  - 弱K (8+10 中) ※3
    - 強K [6] (10 中)
    - ⬅+強K [7] (— F)
- 強K (16 上) ※1
  - 強K [8] (10×2 中) ※3
  - ⬅+強K [9] (— F)
- 地獄落とし中に⬇+強P [20] (5 —) ※1

※1：キャンセル不能
※2：1～2段目はキャンセル不能
※3：1段目のみキャンセル不能
※4：1～3段目はキャンセル不能
※5：左サイドステップ攻撃（強K）からも以降の技につながる

Billy Kane

必殺 強襲飛翔棍
→↓↘+弱Por強P

D	4×6
G	上×3→中×3

必殺 三節棍中段打ち
←↙↓↘→+弱Por強P

D	15
SC G	上

必殺 火炎三節棍中段打ち SC
三節棍中段打ち中に→+弱Por強P

D	10
G	上

必殺 旋風棍
弱P(ボタン連打)

D	4×2+8×n
SC G	上

必殺 雀落とし
↓↙←+弱Por強P

D	20
SC G	上

必殺 火龍追撃棍
↓↙←+弱K

D	10+15
SC G	当

必殺 水龍追撃棍
↓↙←+強K

D	6×2+12
SC G	当

超必殺 超火炎旋風棍 (1本)
↓↘→↘↓↙←+弱Por強P(押し続けでタメ可)

D	2×16+25
G	上

超必殺 紅蓮殺棍 (2本)
↓↘→×2+弱Kor強K

D	13+4×8+20
G	上

超必殺 大旋風 (3本)
↓↘→×2+弱Por強P

D	20+15×4
G	上

Billy Kane

■強襲飛翔棍

棒高跳びのように跳び上がりつつ相手を蹴り上げ、棍を回転させながら落下し、追撃する。発生がビリーの技の中で最も早く、ヒット後の連続技まで含めると与えるダメージが非常に大きい。近距離始動の連続技をはじめ、割り込みや反撃、暴れつぶしなどにも使っていこう。ただし、壁際で当てると壁バウンドしてしまい、あまりダメージを与えられないので、別の技で代用すること。また、強で出した場合は必ず相手の真上から落下するので、離れた場所からでも攻め込める。その際は落下までに時間がかかることを考慮し、スキの大きい飛び道具等に狙いを定めた上で、早めに出していくことが重要だ。落下部分は中段判定で、ガードさせた場合は先に動ける。ヒット時は連続技を決め、ガード時は攻めを継続するのが理想だ。落下部分をさばく相手には、一定距離のみ前進する弱で手前に落下し、さばきのスキに反撃するといい。なお、空中ヒット時でもフルヒットするので、相手の大ジャンプを読んだときにダッシュで裏に回ってから出せば対空として機能する。その際の入力は、ダッシュで裏に回った直後に↙↓↘＋弱Por強Pとしよう。

■三節棍中段打ち

三節棍を伸ばして前方を攻撃する。リーチが長く、間合いが遠いときの連続技や反撃に使える。素早く反応すれば、相手の垂直or後方ジャンプを見てから落とすこともできるが、スキが大きいので跳び込みには細心の注意を払うこと。ヒット、空振り問わず火炎三節棍中段打ちに派生可能。

■火炎三節棍中段打ち

相手を炎上させ、ダウンを奪う。三節棍中段打ち地上ヒットから連続ヒットし、ガード時の硬直差も三節棍中段打ちのそれと大差無い。基本的にはここまで1セットで入力していいだろう。

■旋風棍

棍を回転させて攻撃する技で、連打を続けることで出し続けられる。この技は普通に連打入力をすると技の発生タイミングが一定しにくい。弱Pを4回連打すると発生する仕組みとなっているので、4回目の弱Pをタイミングよく押せるよう連打を始めるタイミングを調節しよう。威力が高く、強襲飛翔棍が届かない距離や、画面端での連続技に活用できる。また、回転中は反撃を受けにくく、スキの大きい通常技のフォローにもなる。

■雀落とし

三節棍を伸ばして斜め上を攻撃。リーチは長いものの、スキがあまりにも大きいためけん制には使いにくい。遠距離での空中連続技に活用しよう。

■火龍追撃棍

出始めから、飛び道具以外の立ちガード可能技を受け止められる当て身系の技。威力は低めだが、受け止めた後に出る打撃技の発生が早く、当てやすい。ジャンプ攻撃に対して狙っていこう。

■水龍追撃棍

出始めから飛び道具以外のしゃがみガード可能技を受け止められる当て身系の技。受け止め後の打撃の発生は火龍追撃棍より遅いが、こちらは1～2段目が下段判定、3段目が中段判定となっている。また、1～2段目はヒット後は相手がのけぞるので、スーパーキャンセル超必殺技で追撃できる。

■超火炎旋風棍

炎をまとった棍を回転させた後、炎を飛ばす。使用する際はボタンを押しっぱなしにして段数を増やすこと。連続技でも有効だが、この技の本領は壁際でのケズリ。特にガードゲージのケズリは凄まじく、標準的なキャラでも4割強を奪い取る。壁際に追い詰めた状態で相手のガードゲージが残り5割を切ったら積極的に狙っていこう。

■紅蓮殺棍

相手を打ち上げ、炎で焼きつくす。初段の攻撃判定が広く、連続技で使いやすい。画面中央でこの技を決めた後は、セス、ルイーゼ、ジヴァートマ、ギース以外は強襲飛翔棍で追撃でき、レオナ、リアン、ルイーゼ、ナガセ以外の女性キャラ＋マキシマ、デュークにはその後さらに追撃できる。与えるダメージが跳ね上がるので覚えておこう。また、上半身無敵があるので対空になる。発生は遅いので、大ジャンプに限定して使おう。

■大旋風

残像の付いた三節棍を振り上げ、振り下ろす。発生は遅いが、無敵時間があるので、割り込み、大ジャンプへの対空に使える。高い位置で当てると全段ヒットしにくいので、引き付けて当てよう。

Story

真っ白いシーツを庭先に干していると、塀の向こうのお隣さんと目が合った。

男は妹にいつもいわれていることを思い出し、慌てて挨拶した。自分ではできるだけ愛想よく笑ったつもりだが、客観的に見れば、おそらくそれは、ある種の凄みのある笑顔としかいいようがないものだったろう。

もっとも、庭の草花をいじっていたミス・マープルに似た老婆は、どうやらあまり目がよくないらしく、変におびえた様子もなく挨拶を返してくれた。たぶん彼女は彼のことを、少し無愛想だが妹思いの、物静かで無口な男と思っているに違いない。

「――ふう」

洗濯物をすべて干し終えた男は、勝手口の前に座り込み、翩翻とたなびくシーツを見上げて溜息をついた。

抜けるように空が青い。

吹く風もさわやかだった。

このぶんなら昼すぎにはあらかた乾くだろう。

おだやかな毎日――男がこれまで生きてきた殺伐とした裏社会とはまるで違う、おだやかすぎる世界だった。

最愛の妹と二人で越してきたイギリスの田舎町は、男が考えていたほど退屈な土地ではなかった。

だが、やはり何かが足りない。胸の奥深いところに、どうやっても満たすことのできない、空虚な穴がぽっかりと空いている。

頭に巻いたバンダナをはずし、男はもう一度溜息をついた。

ビリー・カーン――。

アメリカの裏社会の住人であれば、誰もが一度はその名を耳にしたことがあるはずだ。

サウスタウンの支配者、悪の帝王と呼ばれたギース・ハワードの忠実な片腕として、同業者からもそうでない者からも、ひとしく恐れられていた。

いわく、歩く凶器。

あるいは狂犬。

しかし、そこまで人々に畏怖される存在であったビリーは、ギースの死後、裏社会から足を洗ってイギリスの田舎町に引きこもってしまった。

ビリーをあの世界につなぎとめていたのはギースというカリスマの存在のみであり、そのギース亡きあと、ビリーには、みずからギースの後継者となるつもりも、ギースに代わる支配者に仕えるつもりもなかったのである。

「――――」

その時ビリーは、人の気配を感じて視線を上げた。

通りに面した格子門の向こうに、体格のいい黒服の男が立っていた。サングラス越しに、じっとビリーを見つめている。

このあたりでは見かけない男だった。ビリーにとっても初めて見る顔である。

だが、ビリーはその刹那、この男にある種の懐かしさを感じていた。

といって、その男が誰かに似ていたというわけではない。この男が、かつての自分と同じ、日の光に背を向けた、おだやかではない世界に生きている人間なのだと、ビリーは直感的にそう悟ったのである。

いわば、男が放つ"臭い"がそう感じさせたのだった。

リリィが買い物に出かけていたことを幸運に思いながら、ビリーはゆっくりと立ち上がった。立てかけてあった物干し竿を掴み、視線を逸らすことなく男のほうへと歩いていく。

「ウチに何か用かい？」

物干しを肩にかつぎ、ぶっきらぼうに尋ねる。

「ミスター・カーン？」

黒いスーツの懐に片手を突っ込み、男は軽く首をかしげた。

もし男が取り出そうとしていたのが拳銃であったなら、ビリーの持つ竿が唸りをあげて走り、男の喉をひと打ちして頸骨をへし折っていただろう。あるいは真正面から胸をひと突きして、胸骨を粉砕していたかもしれない。

だが、男が懐から抜き出したのは黒光りする拳銃ではなく、1通の白い封筒だった。

格子の間から差し出された封筒を一瞥し、ビリーは男の顔を見つめた。

「何だい？」

「あなた宛ての招待状です」

それから男は、もったいぶってつけ足した。

「――キング・オブ・ファイターズの」

その言葉に、ぞわりと胸が波立つのを感じた。

しかしビリーはあえてその感情を無視した。

「興味ねえな」

ぼそりと吐き捨て、きびすを返す。

その背中に男がいった。

「気になりませんか、あの街が今どうなっているか？」

ビリーの足が止まった。

「今あの街を支配しているのが誰なのか――気になりませんか？」

「――――」

振り返ったビリーの目は、黒服の男ではなく、不気味な紋章が捺された招待状をじっと見つめていた。

無数のギャング組織が群雄割拠する"ギース"後のサウスタウン――。

その長い混沌の中から台頭してきた新興組織〈メフィストフェレス〉のボス、デューク。

そして、デュークを倒し、若き"キング"として街をまとめ上げたアルバ・メイラとその弟ソワレ・メイラ。

ギースの消えたサウスタウンで我が物顔にふるまう男たちがいると聞かされた時、ビリーの胸の奥からどす黒い怒りが突き上げてきた。

それは、この土地へ移ってきてからは久しく忘れていた――忘れようと努めてきたはずの、ある意味ではとてもビリーらしい激情だった。

リリィが留守だったのは確かに幸運だった。

もしリリィがいたら、泣いて引き止められただろう。

過去とともに封印したはずの朱塗りの三節棍を懐に呑み、テーブルの上にあっさりとした書き置きだけを残して、ビリーは家をあとにした。

サウスタウンという"帝国"が誰のものなのか、身のほど知らずのギャングどもにも、そしてそこに住む人間たちにも、思い出させてやらなければならない。

帝王ギース・ハワードの名とともに。

「あそこは――あの街は、てめえらごときが手をつけちゃならねェ場所なんだよ……！」

Billy Kane

Kula Diamond
クーラ・ダイアモンド
―アイシクルドール―

Profile

誕生日	5月29日
身長	169cm
体重	48kg
血液型	不明
出身地	不明
格闘スタイル	アンチK' アーツ
趣味	キャンディー修復のパーツ集め
大切なもの	キャンディー
好きなもの	いちごシャーベット、ペロペロキャンディー
嫌いなもの	人ごみ、炎
得意なもの	スケート

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「クーラ、頑張る・・・ダイアナ・・・・」
登場(vs.マキシマ)	「行くよ、オジサン」
登場(vs.K')	「行くよ、K'！」
登場(vs.クラーク)	「セーラのこと？　うん、元気だよ」
登場(vs.ナガセ)	「あなたもわたしと同じ……戦うために造られた人間・・・・なの？」
登場(vs.ニノン)	「わー……お人形さんみたい……」
挑発	「はぁ～～……っあん！」
勝利(A)	「バイバイ」
勝利(B)	「こんなカンジかな？」
勝利(vs.ニノン)	「いーな……クーラもあんなお洋服着てみたい……」
フィニッシュ	「きゃあああああ――――……！」
コンティニュー	「ぅえ―――ん！」

攻撃系音声	
弱攻撃	「ヘッ！」
強攻撃	「ええいっ！」
吹っ飛ばし攻撃	「ディャアッー！」
サイドステップ攻撃	「ええいっ！」
弱ダメージ	「ッツウ！」
強ダメージ	「ウッ！」
投げダメージ	「アッアアーン！」
必殺ダメージ	「イッーアア――ン！」
前方緊急回避	「ふふっ」
後方緊急回避	「ヘッ」
サイドステップ	「ヘッ」
受け身	「ッットォ」
投げ外し	「やめてっ！」
さばき	「はぁ！」
さばき(成功)	「させないっ！」
クリティカルエルボー	「ばいば～い」
ダイアモンドブレス(弱)	「ふっ！」
ダイアモンドブレス(強)	「ふ――っ！」
クリティカルアイス	「ええい！」
クロウバイツ	「ええい！」
カウンターシェル	「いらないっ！」
カウンターシェル(跳ね返し)	「こんなのっ！[70%]／あげるわ[30%]」
レイ・スピン(弱)	「くるっと！」
レイ・スピン(強)	「クルクルっと！」
スタンド	「こんなのっ！[50%]／ばきゅ～んっ！[50%]」
シット	「こっちだよ[50%]／ええい！[50%]」
アイスコフィン	「カチンコチン！[50%]／カチカチー！[50%]」
アイスコフィン(失敗)	「わ……！」
フォーリンスノーマン	「カッチカチ！[80%]／今日の天気は……雪ダルマだよっ！[20%]」
ダイアモンドエッジ	「いくよ！」「ちっさいの！」
MAX版ダイアモンドエッジ	「いくよ！　おっきいーのっ！」
フリーズエクスキューション	「本当に知らないよ……[60%]／来て、ダイアナ！[30%]／クリティッカー！[10%]」
SA17(1発目)	「ウリウリ♪」
SA17(2発目)	「ウリー♪」
SAフィニッシュ1	「ごめんなさい……」
SAフィニッシュ2	「嫌～～い！」
SAフィニッシュ3	「クーラ・・・・つまんないっ！」
SAフィニッシュ4	「バイビ～～！」

Kula Diamond

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
立ち	D 5 G 上	D 6 G 上	D 14 G 上 C	D 6+16 G 上
しゃがみ	D 5 G 上 C	D 6 G 下 C	D 14 G 上 C	D 18 G 下
ジャンプ	D 5 G 中	D 7 G 中	D 10 G 中	D 14 G 中

技	データ
地上吹っ飛ばし攻撃	D 20 G 上 C
空中吹っ飛ばし攻撃	D 20 G 上
ガードキャンセル攻撃	D 5 G 上
左サイドステップ攻撃(強P)	D 15 G 上 C
左サイドステップ攻撃(強K)	D 15 G 上 C
左サイドステップ攻撃(⬇+強K)	D 15 G 下 C
右サイドステップ攻撃(強P)	D 15 G 上 C
右サイドステップ攻撃(強K)	D 15 G 上 C
右サイドステップ攻撃(⬇+強K)	D 15 G 下 C
クリティカルエルボー 近距離で⬅or➡+弱P強P同時押し	D 20 G 地投
ステップラダー 近距離で⬅or➡+弱K強K同時押し	D 20 G 地投

■通常技・システム共通技

しゃがみ弱Kは立ち弱Pと同程度の発生を誇り、リーチも長くけん制に役立つ。攻撃中の姿勢が低く、攻撃判定の高い技に勝ちやすいのもポイント。抜群のリーチを誇る立ち強Pもけん制で使いやすい。立ち弱Kは上方向に強くジャンプ防止に使えるだけでなく、発生とリーチにも優れるので反撃としても有効。しゃがみ強Pも上方向に強いので、対空として役立つ。跳び込む際は下方向に強く持続の長いジャンプ強Pが便利。発生が遅めなので、中ジャンプと同時に出そう。後方ジャンプで逃げつつ攻撃するなら、発生に優れたジャンプ強Kを使おう。

■スタイリッシュアート

【➡+強P→強P】、【立ち弱K→立ち弱K】は共に初段の発生が立ち弱Pより早いため、反撃技として優秀。距離が近いなら威力に優れた前者、遠い際はリーチに優れた後者を使おう。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P 5 上 ※1 → 弱P 10 上 → 弱P 10 上 → 強P 8 下 →
  - 強P 8 下 [01]
  - 強K 10 上 [02]
- ➡+弱P 10 上 → ➡+弱P 15 上 →
  - ➡+強K 10 下 [03]
  - ➡+強K 10 上 [04]
- ⬅+弱P 10 上 →
  - 弱P 10 上 →
    - 強P 15 上 ※1 [05]
    - ➡+強P 5×3 上 [06]
  - ➡+強P 10 上 → ➡+強P 5×3 上 [07]
- 弱K 6 上 ※1 →
  - 弱K 15 上 → 強K 15 中 [08]
  - ⬇+弱K 15 中 → ⬇+強K 15 下 [09]
- ➡+弱K 8 上 →
  - 弱K 10 上 → ➡+強K 16 中 [10]
  - 強K 10 中 → 強K 15 中 [11]
- 強P 14 上 →
  - 強P 12 上 → 強P 10 上 [12]
  - ⬅+強P 6×2 上 → ⬅+強K 8 上 [13]
- ➡+強P 6×2 上 ※2 → 強P 10 上 →
  - ➡+強K 10×2 中 ※1 [14]
  - ⬇+強K 12 下 [15]
  - ⬅+強K 12 下 ※1 [16]
- ⬅+強P 5×2 上 → 強K 5×2 下 ※2 →
  - 強K 12 下 [17]
  - ➡+強P 20 中 [18]
- ⬅+強K 12 上 →
  - 弱K 10 10 [19]
  - ⬅+強K 15 上 [20]
  - 強K 15 中 →
    - 弱K 10 下 [21]
    - 強K 15 中 [22]
- ➡➡+強K 6×4 上 ※3 → 強K 6 上 →
  - ⬇+弱K 15 下 [23]
  - 強K 11 上 [24]

※1：キャンセル不能　※2：1段目のみキャンセル不能　※3：最終以外 キャンセル不能

Kula Diamond

Kula Diamond

■ワンインチ
腕を突き出した後、拳を握り締めるようにして攻撃する。発生が遅い代わりに中段判定かつキャンセルできるので、しゃがみガードを崩しつつ連続技に持ち込める。なお、【➡+弱P→➡+弱P～】といったスタイリッシュアートに派生できるが、派生すると上段判定になってしまうので注意。

■スライダーシュート
両足によるスライディングを放つ。ヒット、ガード問わず弱ダイアモンドブレスでキャンセルしておけば安全なので、リーチを生かしてけん制に使いたい。また、動作中の姿勢が低いため、飛び道具の下を潜りつつ攻撃することもできる。

■ダイアモンドブレス
凍てつく冷気を吹き掛ける。飛び道具扱いなのでさばかれることが無い。弱は発生が非常に早く、ヒット時にダウンを奪える上、先端を当てればガード時も反撃を受けにくいなど優秀な性能を誇る。弱攻撃キャンセルから連続ヒットするので、しゃがみ弱Kとセットで使おう。強は発生が遅い代わりにスキが極端に小さくなり、ガードされてもこちらが若干有利に。ヒット時はのけぞりを誘発、しゃがみ弱Kがつながるほど有利となる。こちらは立ち強Pキャンセルなどから連係に組み込もう。

■クリティカルアイス
氷の槍を突き出す。リーチが非常に長いので、立ち強Pと組み合わせてけん制に使うといい。ただし、攻撃判定が高い位置にあるので、一部のキャラのしゃがみ状態には当たらない。近距離ガード時は反撃を受けやすいので先端を狙うこと。

■クロウバイツ→エアスピン
冷気をまとったアッパーを繰り出す。弱は威力に欠ける代わりに発生まで無敵を持つ。しっかりと引き付けて出せば信頼できる対空技となる。強は発生直前までしか無敵が無いものの、上昇後にエアスピンへと派生できる。発生が早く総ダメージも高いので、空中連続技の締めとして役立つ。

■レイ・スピン
小さく跳び上がって回し蹴りを放つ。弱は発生こそ遅いものの、攻撃判定が低い位置にあるので、しゃがみ状態に当たるキャラに対してはけん制として活用できる。強は発生が早い。連続技に組み込みやすいが、ガードされるとまず2発目が空振りするため、手痛い反撃を受けてしまう。

■スタンド
蹴り上げつつ氷の塊を飛ばすレイ・スピンからの派生技。蹴り上げ部分にも攻撃判定があるため、近距離では2ヒットする。つなぎが早いので、レイ・スピンをガードされた後のフォローに使うといい。また、飛び道具部分の射程は無限。遠距離から弱レイ・スピンを空振り～スタンドの飛び道具部分でけん制、といった使い方も可能。

■シット
⬇+弱Kと同じスライディングを繰り出すレイ・スピンからの派生技。動作後半を必殺技でキャンセルできるので、レイ・スピンヒット時の追撃として使いつつ、強クロウバイツにつなげよう。

■アイスコフィン
相手を氷で包み込んで吹き飛ばす、立ち状態のみをつかめる投げ技。スーパーキャンセルダイアモンドエッジで追撃できる壁際で使いたい。

■カウンターシェル
冷気をまとった腕を振り下ろす打撃技で、ヒット時にダウンを奪える。また、動作中に飛び道具を受けると、スタンドと同じ動作で氷の弾にして撃ち返す。遠距離での飛び道具対策に活用しよう。

■フォーリンスノーマン
弱Pは自分の目の前に、弱K～強P～強Kは順に1キャラ分ずつ離れた位置に、上空から雪だるまを落とす。ガードさせれば大きく有利となり、ヒット時はバウンドを誘発するものの、発生が非常に遅いので回避されやすく使いどころが難しい。

■ダイアモンドエッジ
自分の目の前に2本の氷の柱を発生させる。無敵が一切無いので、連続技に組み込んでいこう。

■MAX版 ダイアモンドエッジ
氷の柱を画面端まで連続して発生させる、ダイアモンドエッジの強化版。こちらは発生まで完全無敵が続くので、対空技として信頼できる。

■フリーズエクスキュージョン
ダイアナを高速で突進させ、ヒット時のみ冷気による強烈な攻撃を見舞う。ダイアナは突進速度が非常に早く、相手の飛び道具を貫通するので、遠距離で撃たれた飛び道具に合わせるのが有効だ。

Story

毎晩のように栗色の髪にブラシを入れてくれるセーラに、以前、尋ねたことがある。
「――クーラたち、どうして逃げ続けなきゃいけないの？」
ブラシを持つ手を束の間止めて、セーラは少し哀しそうに笑った。
「そうね……」
あてもなく逃げ続けるか、あるいは闘うか――その頃のクーラたちの日々は、そのどちらかしかなかった。
もっとも、そうした毎日が苦痛ばかりだったというわけではない。
これまで任務の時を除けば〈ネスツ〉の施設の外へ出ることなど許されなかったクーラにとって、K'やマキシマ、セーラたちといっしょの世界を股にかけた逃避行は、むしろ胸躍るできごとの連続だった。いっそ楽しいといってもよかった。
だからこの時も、クーラはただ純粋に、疑問に思ったことを口にしただけだった。
なぜ自分たちは逃げ続けなければならないのかと。
しかし、それがセーラにとってはあまり楽しくない質問だったのだということを、クーラは彼女の表情を見て何となく察した。
少し、胸がしくりと痛んだ。
「クーラ」
長い沈黙のあと、クーラのこめかみから垂れたひと房の髪をアクセサリーでたばね、セーラはいった。
「……〈ネスツ〉がやっていたことが間違っていたことだというのは、あなたにももう判っているわね？」
「うん。……けど、〈ネスツ〉ならもうみんなでやっつけたじゃない」
「そうね。確かに〈ネスツ〉は滅びたわ。――けど、もう一度〈ネスツ〉を作ろうとしている悪い人たちが、世界にはたくさんいるのよ。とても残念なことだけど」
髪を梳かしてもらったクーラは、ベッドに腰かけたセーラの隣にちょこんと座り直し、彼女の次の言葉を待った。
「……わたしたちは、そうした人たちと闘っているの」
「きのうやっつけた人たちも？」
「ええ」
「先週やっつけた人たちも？」
「そう」
何度も繰り返されるクーラの単純な問いに、セーラはいちいちうなずいてくれた。
「――彼らをこのままにしておけば、またあらたな〈ネスツ〉が生まれてしまう。それに、彼らだってわたしたちをそっとしておいてはくれないの」
「どうして？」
「わたしたちが〈ネスツ〉によって造られた人間だからよ」
「造られた人間……だから？」
「わたしたちの身体は、〈ネスツ〉の科学力の結晶のようなものだから」
そう答えたセーラは、さっきよりもまた少し哀しげな顔をしていた。
「簡単にいえば、新しい〈ネスツ〉になろうとしている人たちは、わたしたちを捕まえて、解剖して、あなたやK'のような、闘うための兵器としての人間を生み出そうとしているの。……判る、解剖？」
クーラが横に首を振ると、セーラは小さく笑って、その意味をそっと耳打ちしてくれた。
「ええ!?　クーラ、そんなのイヤだよ！」
「でしょ？」
セーラはクーラの頭をそっと抱き寄せた。
「もう二度と、わたしたちのような人間を生み出しちゃいけない。だからわたしたちは〈ネスツ〉の残党と闘っているの。……いい？　確かにわたしたちは、闘うための兵器として生み出されたのかもしれない」
「闘うために、造られた……？」
「でも、それは間違ってるの。わたしたちは兵器じゃないわ。一人一人、自分の意志で生きている人間なのよ」
「……うん」
セーラの胸に顔をうずめ、クーラは深くうなずいた。
正直、難しい話はクーラには判らない。しかし、セーラが嘘をいっていないことだけは、クーラにも判った。
――ダイアナやフォクシーのようにやさしく、甘えさせてくれるセーラ。
――見た目はゴツいけど、いろいろと物知りで面白いおじさんのマキシマ。
――それに、つっけんどんで乱暴な、でも実は意外に"可愛い"ところもあるK'。
新しい"家族"のことが、クーラはとても大好きだった。

夜中にふと目が醒めた。
同じベッドで寝ていたはずのセーラの姿はない。
安いモーテルだから、壁は薄くて隣の部屋の物音がやけによく聞こえる。どうやらセーラは、隣の部屋で、K'やマキシマと何か話しているようだった。
眠い目をこすりながら、自分もみんなのところへ行こうとしたクーラは、何とはなしに聞こえてきた彼らの言葉に、はっとして立ち止まった。
制御装置のトラブル――。
リアクターの暴走――。
巻島博士の居場所――。
最初はみんなが何をいっているのかよく判らなかったが、そのうちクーラにも、大雑把に事情が呑み込めてきた。
「――――」
クーラはベッドサイドを振り返った。
薄闇の中で、かすかな光を跳ね返し、黄金のカスタムグローブが輝いている。
少しだぶついたパジャマには今ひとつそぐわない、武骨なラインのカスタムグローブを両手にはめ、クーラは目を閉じた。
変わっていく。栗色の髪が、氷の湖のようなアイスブルーに――。
ほんの一瞬、軽く念じただけで、クーラのてのひらの上にアイスクリームくらいの大きさの氷の塊が凝結し、澄んだ音を立ててはじけた。
自分たちが兵器ではないというのなら、ふつうの人間にはないこの力は、いったい何のためにあるのだろう？
そういうことを、クーラは初めて真剣に考えた気がする。
この力を何のために使えばいいか、なんとなく判ったような気もする。

「クーラも行く！」
ドアを押し開け、クーラはいった。

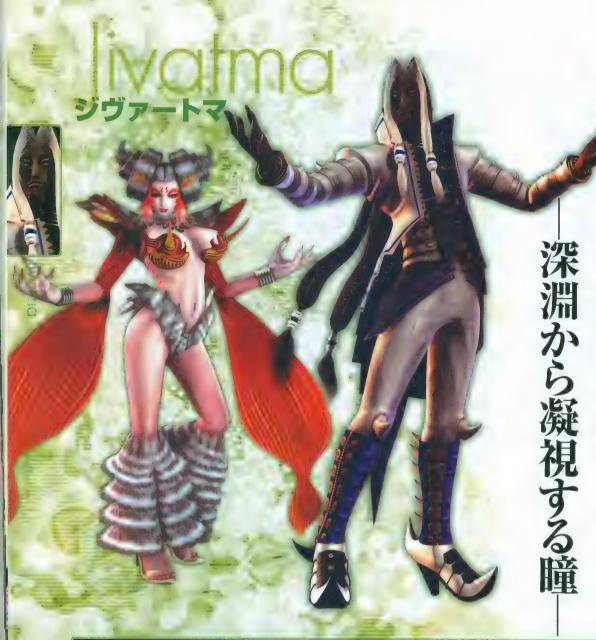
クーラには難しいことはよく判らない。
でも、たぶんクーラは、間違ってはいない。

Kula Diamond

Jivatma
ジヴァートマ

深淵から凝視する瞳

NORMAL COLOR

A
B
C
D
ANOTHER COLOR

A
B
C
D
Profile

誕生日	12月31日
身長	210cm
体重	97kg
血液型	B
出身地	インドネシア
格闘スタイル	制裁
趣味	人類観察
大切なもの	自分の肉体
好きなもの	完成度の高い肉体
嫌いなもの	貧弱な肉体
得意なもの	星占い

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「畏怖し、しかるのちに絶望したまえ」
登場(vs.アッシュ)	「私はいっこうにかまわないのだがね。むしろ興味深く観察させてもらっているよ。……きみたちのその炎を」
登場(vs.京、京CLASSIC、庵)	「この星の意志すら制したというその力……見せてもらいたいものだな」
登場(vs.アルバ、ソワレ)	「さあ帰ろう、胸踊る星の海へ」
登場(vs.デューク)	「裏切り者には相応のペナルティが課せられるべきだとは思わないかね?」／「同じことだよ」
登場(vs.ルイーゼ)	「捲土重来を期して幾星霜……ようやくここまで来たというのに、それをきみに邪魔されるわけにはいかないのだよ」
登場(vs.ナガセ)	「ああ。きみが望むならそれもいいだろう」
登場(vs.半蔵)	「その身のこなし……遠い昔、どこかで見た覚えがあったかな……?」
挑発	「ふっ……哀れな……」
勝利(A)	「本当にもろい……貧弱な肉体だな」
勝利(B)	「唾棄すべき弱さだ。かえりみる価値もない」
勝利(vs.アッシュ)	「三種の神器とやらの炎ではないようだが……まあいい。研究材料としては稀有には違いない」
勝利(vs.京、京CLASSIC、庵)	「三種の神器とはごたいそうな名前だが……とんだ期待はずれだったよ」
勝利(vs.アルバ、ソワレ)	「この狂おしき望郷の思いすら忘れたというのかね、ユーダイム?」
勝利(vs.ルイーゼ)	「貧弱な肉体だな、ラキア……」
勝利(vs.半蔵)	「ふふ……きみの戦闘データーは有効活用させてもらっているよ」
コンティニュー	「これで勝ったつもりになれるとはね……」
フィニッシュ	「あるのだな……こういう、こともぉぉっ――!」

攻撃系音声	
弱攻撃	「シュッ!」
強攻撃	「シャアッ!」
吹っ飛ばし攻撃	「どうかね?」
サイドステップ攻撃	「がっかりだよ」
弱ダメージ	「ウッ!」
強ダメージ	「グムッ!」
投げダメージ	「グアッ!」
必殺ダメージ	「ウオァッ!」
前方緊急回避	「どうかね?」
後方緊急回避	「フッハッハ」
サイドステップ	「さて」
受け身	「フォッ……」
投げ外し	「フン……[50%]／図に乗るな[50%]」
さばき	「はは……」
さばき(成功)	「くだらんね……」
誘	「弱い……」
惨	「もろい……」
神懸羅	「こちらへ来たまえ……」
無煉爪	「イャワァァァァッ!」「苦しいだろう?[50%]／気分はどうかね?[50%]」「ジャララララッ!」
裁炎	「恐れよ![50%]／裁きの炎よ![50%]」
貫泉	「これは……『罰だよ![50%]／制裁だよ![50%]」
貫泉(失敗)	「ジョア!」
蓮華	「悪い子だ……」「刺激を与えよう!」
闇の爪	「これが闇の爪だ……」「心地よい手応えだ……[50%]／堪らない手応えだぁっ![50%]」「ジャラァッ――!」「未成熟な生命体だな」
煉獄・輪	懺悔せよぉぉぉぉ――っ!
煉獄・殲	ひれ伏したまえっ!
曼荼羅	「イャワァァァァッ!」「何ともろい肉体だっ……!」「朽ちて無くなれぇっ!」「弱さこそが罪なのだよ」
SA2(1発目)	「シャーッ!」
SAフィニッシュ1	「そこまでかね?」
SAフィニッシュ2	「やれやれ」
SAフィニッシュ3	「がっかりだよ」

Jivatma

■通常技・システム共通技

立ち弱Pとしゃがみ弱Pはリーチ、発生共に優秀で反撃に重宝する。しゃがみ強Pと吹っ飛ばし攻撃は、リーチが長い上キャンセル可能なので、けん制技として強力。ジャンプ弱Pとジャンプ強Pは、小or中ジャンプの直後に出せば中段となる。ジャンプ弱Pは角度がゆるく、ジャンプ強Pは鋭いので状況に応じて使い分けよう。立ち強Kは、ダウン中の相手にもヒットし、相手を浮かせられる。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P→強P】と【⬇+弱P→⬇+弱P→⬇+強P→⬇+強P】は、1発目の発生が早く相手を浮かせられる。【➡➡+強P→強P→強P】は、1発目の回転モーションが完全無敵。発生前に無敵は切れるが割り込みに。【⬅+弱K→強K】は1発目の姿勢が低くなるため、対空として有効。業華振転中に弱Pと強Pは下段技。業華振転中に強Kは中段技なので、これで中下段の二択を迫ろう。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 01: 弱P (5 上) ※1 → 弱P (5 上) → 強P (15 上)
- 02: ➡+弱P (15 中) → 強P (10 下) ※2
- 03: ⬇+弱P (5 上) ※1 → ⬇+弱P (10 上) → ⬇+強P (15 上) → ⬇+強P (10 上)
- 04: 弱K (6 上) ※1 → 強K (20 上)
- 05: 弱K (6 上) ※1 → ⬅+強K (― F)
- 06: ⬅+弱K (15 上) ※3 → 強K (10 上) ※2
- 07: 強P (14 上) ※1 → 強P (15 中) → 強P (15 上) ※1
- 08: 強P (14 上) ※1 → ⬅+強P (15 上) → 強P (10 上)
- 09: ➡+強P (15 上) 15 → ➡+強P (15 上) → 強P (8×2 上)
- 10: ➡+強P (15 上) 15 → ⬅+強P (15 上) → 強P (10 上)
- 11: ⬇+強P (14 上) → 強P (13 上) → 強P強K同時押し (16 上)
- 12: ➡➡+強P (15 中) → 強P (13 上) → 強P (15 上)
- 13: 業華振転中に➡or⬅or⬆or⬇ (― ―)
- 14: 業華振転中に➡➡ (15 上) ※1
- 15: 業華振転中に➡+弱P弱K (― ―)
- 16: 業華振転中に⬅+弱P弱K (― ―)
- 17: 業華振転中に➡➡+弱Kor強K (― ―) ※3
- 18: 業華振転中に弱P (5 下) ※1
- 19: 業華振転中に弱K (5 上) ※1
- 20: 業華振転中に強P (8 下) ※1
- 21: 業華振転中に強K (10 中) ※1
- 22: 業華振転中に強P強K (5×5 中) ※1 ※3
- 23: 業華振転中に弱P (5 下) ※1 → 強P (8 下) ※1 → 強K (5 上) ※1
- 24: 業華振転中に強K (10 中) ※1 → ⬅+弱K (15 上) → 強K (10 上) ※3

※1：キャンセル不能　※2：業華振転へ移行可能　※3：業華振転解除

業華振転(ごうかしんてん)
+弱Kor強K
D –
G –
槍貫(そうかん)
+強P
C
D 15
G 上
菩薩(ぼさつ)
+強K
D 15
G 下
必殺
神楽羅(かぐら)
+弱Por強P
D 7+5+17
SC
G 上
必殺
無煉爪(むれんそう)
+弱Kor強K
D 2+1×8+10
SC
G 上
必殺
裁炎(さいえん)
+弱Por強P
D 14
G 上
必殺
黄泉(よみ)
近距離で+弱Kor強K
D 5×7
G 地投
投げスカリ
必殺
蓮華(れんげ)
業華振転中に+強P
D 8+15
G 下・上
超必殺
闇の爪(1本)
+弱Por強P
D 20+30
G 上
超必殺
煉獄・幟(れんごく・のぼり)(2本)
×2+弱K
D 30+35
G 上
超必殺
煉獄・薙(れんごく・なぎ)(3本)
×2+強K
D 50+30+20
G 上
超必殺
曼荼羅(まんだら)(3本)
×2+弱Kor強K
D 3×25+15
G 上
Jivatma

■業華振転（ごうかしんてん）

四つんばいになる構え。通常技キャンセルでは出せないが、特定のスタイリッシュアートから移行可能。構え中は、専用のスタイリッシュアートと蓮華を出せる。業華振転中の攻撃は、リーチに優れているのが特徴。姿勢が極端に低くなるため、飛び道具やけん制を避けやすいものの、構え中はガードができない。避けられない攻撃は➡（⬅）＋弱P弱K同時押しの前転（後転）で対処しよう。

■槍貫（そうかん）

斜め上に腕を伸ばす攻撃で、キャンセル可能。地上の相手を浮かせられるが、上方向にリーチが長いのを生かし対空として使うのがメイン。発生が遅く無敵時間が無いので、先読みで使おう。

■菩薩（ぼさつ）

キャンセル不能の足払い。地上ヒットすれば相手は受け身を取れないため、確実にダウンを奪える。ガードされても有利だが、発生が遅いので起き上がりに重ねたり、有利な状況で使おう。

■神愚羅（かぐら）

腕を伸ばし、ヒットすると相手を引き寄せて追撃を決める。発生は遅く、ガードされると硬直が大きいのでけん制技としては不向き。リーチが非常に長い上、1段目がヒットすれば必ず最後まで決まるので、浮かせた相手への追撃として使おう。スーパーキャンセル可能なので、パワーゲージに余裕があるなら闇の爪につなぐといい。ただし、2技分消費するので連続技での使用には注意。

■無煉爪（むれんそう）

伸ばした腕がヒットすると、無数の突きを決めるロック技。打点が高くしゃがみ状態の相手に当たらず、神愚羅よりもリーチが短いが、発生が早くガードされてもスキが小さい。攻撃後スーパーキャンセル可能だが、闇の爪や曼荼羅ならスーパーキャンセルをしなくても追撃が間に合う。

■裁炎（さいえん）

黒い炎の弾を飛ばす飛び道具。弱は弾速が遅く、強は速い。発生は遅いものの、発生直前なら攻撃をくらっても弾が出る。炎の弾は非常に大きく、小or中ジャンプで跳び越えられないほか、サイドステップで避けにくいので強力だ。飛び道具を貫通するので、中～遠距離でのけん制で使おう。ヒットした相手は浮き上がるので、状況次第では立ち強Pや闇の爪での追撃が可能だ。

■黄泉（よみ）

つかんだ相手を持ち上げ、無数の突きを決めた後、投げ飛ばすコマンド投げ。立ち状態の相手しか投げられないが、発生が1フレームで投げ間合いが広い。ジヴァートマは接近戦で頼れる攻撃が少ないので、接近戦はこれで凌ごう。なお、投げ飛ばした後は相手と位置が入れ替わる。

■蓮華（れんげ）

腕を伸ばして相手をつかみ放り投げる、業華振転中のみ使用可能な必殺技。リーチが長い下段技で、けん制や業華振転中の連続技に使える。放り投げられた相手は、高く浮き上がり受け身できずにダウンするので、さまざまな追撃が可能だ。ダウン追い打ちで使用した場合は1段目で終了することと、2技分消費することに注意して使おう。

■闇の爪

腕を伸ばして、ヒットすると相手の体を貫通する突きを決める。パワーゲージ1本で使用可能なため、連続技で気軽に使える。ガードされるとスキが非常に大きいが、発生が早く無煉爪よりもリーチがあるので、反撃に使うのもアリだ。

■煉獄・幟（れんごく・のぼり）

下方向から上方向に口から黒い炎を吐き出す、パワーゲージ2本消費する超必殺技。最大2ヒットする飛び道具で、飛び道具を貫通するためけん制や対空で使える。また、根元の発生は非常に早いので接近戦での反撃や連続技に組み込むのも有効。

■煉獄・薙（れんごく・なぎ）

左方向から右方向にかけて黒い炎を吐き出す。パワーゲージ3本消費するためダメージ、ケズリダメージが非常に高い。また、ガード時はガードゲージを大幅にケズるため、3段すべてガードさせれば必ずガードクラッシュを誘発する。

■曼荼羅（まんだら）

無煉爪の強化版で、相手を持ち上げて無数の突きを浴びせる。パワーゲージを3本消費する上、無敵時間は皆無なため立ち回り時の使用は不向き。1段目がヒットすれば相手をロックするので、連続技に組み込もう。なお、ヒット後の挑発は移動や攻撃でキャンセルできる。覚えておこう。

Jivatma

Story

カリマンタンの向こうから昇った太陽が、この大地に刻まれた目に見えない赤いラインをなぞるように天球を半周し、ようやく西の海へと沈もうとしている。さっきまで降っていた雨は少し前に上がり、茜色に染まる空にはもはや雨雲のかけらもない。

車窓越しに夕陽を見つめる"彼"の瞳は、しかし、常夏の国とは無縁の、背筋を凍りつかせるような冷気をたたえている。

無感動で、何ごとにも動じることのない、つねに第三者的な立場を崩さない"観察者"としての冷徹なまなざし――。

たとえ誰かと語り合っていたとしても、"彼"が相手を見つめる瞳には、なんとも形容しがたい空恐ろしさを喚起させる、無機質なカメラのレンズのような輝きが宿っていた。

「道が混んでいるようだが」

高速道路に乗って数十分。遅々として進まないストレッチリムジンの車内で、デュークは久しぶりに"彼"の声を聞いた。腕組みをしたまま、静かに目を開く。

正面の座席に座っていた"彼"――ジヴァートマと目が合った。

すぐにリムジンの外へと視線を移したデュークに代わり、運転手が答えた。

「――どうやらどこかで検問をしているようです」

「検問？」

「ちょうど某国の政府要人が来訪予定で」

「それは知らなかった。このぶんでは空港でも待たされそうだが……出立の日をずらすべきだったかな？」

もともと細い瞳をさらに細め、ジヴァートマはデュークを見つめた。

「別にかまわん」

溜息混じりに答える。

「そうかね」

一人で何か納得したようにうなずいたジヴァートマは、続けて運転手に尋ねた。

「――ところで、まさかこのクルマには、何か検問で引っかかるようなものなど積んでいないだろうね？」

「トランクには俺の荷物があるだけだ」

今度は運転手の代わりにデュークが答えた。

「……物騒な重火器は積んでいないが、あんたは引っかかるかもしれんな」

「偶然だな、"タイプD"。私も同じようなことをいおうと思っていたところだよ。このクルマに積んであるものの中で、もっとも危険なのは――バズーカ砲やロケットランチャーなどよりも、きみなのではないかとね」

「…………」

デュークが"タイプD"と呼ばれることを嫌っているのを承知の上で、ジヴァートマはあえてそういったのだろう。デュークの眉間に嫌悪感といきどおりをしめす深いシワが刻まれたが、ジヴァートマはそれを見ても悪びれることなく冷たく笑っていた。

「――もっとも、そんなきみだからこそ、この任務を任せられるのだがね」

「あっちの小娘にも、同じようなことをいっているんじゃないのか？」

「"タイプN"かね？」

ジヴァートマは長い脚を悠然と組み替えて笑った。

デュークがいえた義理ではないが、ジヴァートマがいるだけで、このリムジンの車内が急にせまくなったような気がする。痩身ながらも2メートルを軽く超えるジヴァートマの体躯は、実際以上に威圧感を周囲にあたえるものだった。

「――実のところ、私はあの少女にさほど多くを求めているわけではないのだよ。スペック的にいって、確かに隠密行動や暗殺作戦には適任かもしれないが、きみのように、すべてを真正面から叩き潰す戦闘力を有しているわけではない」

「ならばなぜ使っている？」

「ジャランジに頼まれたからだよ。彼女の性能を実戦でテストしてくれというので、〈クシエル〉の仕事を手伝ってもらっている」

ジヴァートマは肩をすくめて笑った。

「私としても、"タイプN"用に提供した戦闘データが彼女のシステムでどこまで再現できるのか、少なからず興味があったのでね」

「なるほど」

適当に相槌を打ったデュークは、無意識に自分の首の傷に触れていた。

いつしかリムジンは高速を降り、雨後の緑が艶やかに匂い立つような、いかにも東南アジア的な田園風景の中を走っていた。しかし、その鬱蒼としげる緑の向こうには、近代化の象徴ともいえる高層ビルが天を摩するようにいくつもそびえている。

林立する白いビルの群れと、そこからさして遠くないところにわだかまるスラム街。幅の広い道路を並んで走るデルマンと呼ばれる馬車と高級外国車。どこの国にも存在する貧富の差というものが、ここではあまりに鮮烈に、そして残酷に露呈されている。

スモークのかかったガラス越しでは、外からリムジンの車内を覗くことはできない。だが、信号に引っかかって停車するたびに、自動車の間を縫って、物売りの子供たちが歩道のほうから大挙して押し寄せてくる。

新聞、ミネラルウォーター、トロピカルフルーツ――リムジンに乗っているのが何者で、何を欲しているのかも知らないままに、日銭を稼ぐために集まってくる子供たち。

細い顎を撫でながら、ジヴァートマはガラスに触れるほどに顔を近づけ、車外で声を張り上げて売り込む子供たちを見ている。その唇が酷薄そうに吊り上がっていた。

「――ふむ」

「いったい何が面白い？」

「これだけ多くの人間がいて……しかし、このどん底から這い上がってこられるのは果たして何人かな？　それだけの力を持った人間が、この子供たちの中にどれだけいると思う？」

なぜ急にそんなことをいい出したのかが判らなくて、デュークはジヴァートマを見やった。

かつて――〈メフィストフェレス〉のボスに抜擢される前――デュークはジヴァートマが統べる隠密無音暗殺団〈クシエル〉で、工作員としてはたらいていた。少し前まで、デュークはジヴァートマの部下だったのである。

だが、そんなデュークにとっても、ジヴァートマは得体の知れない男だった。

もう20年近くも〈クシエル〉のボスであり続けているジヴァートマの、生まれ故郷も本名も、デュークは何ひとつ知らない。このジヴァートマという男も含めて、〈アデス〉の最高幹部たちには、あまりにも謎が多すぎた。

デュークのいぶかしげな表情に気づいたのか、ジヴァートマは車外の子供たちからデュークに視線を引き戻してうなずいた。

「すべての人間が、きみのように自分の手で未来を切り開けるわけではない。……きみは選ばれた人間だよ、ミスター・デューク。弱者たちを淘汰し、それを証明してくれ」

「……くだらん」

謎めいたジヴァートマの言葉の裏に不穏なものを感じながら、デュークは憤然と鼻を鳴らして瞑目した。

Kim
キム

Kim

―テコンドー界の至宝―

NORMAL COLOR

A

B

C

D

ANOTHER COLOR

A

B

C

D

Profile

項目	内容
誕生日	12月21日
身長	176cm
体重	78kg
血液型	A
出身地	韓国
格闘スタイル	テコンドー
趣味	カラオケ
大切なもの	妻、ふたりの息子
好きなもの	イカフェ、焼肉
嫌いなもの	悪
得意なもの	体操

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「ゆくぞ！」
登場(vs.チェ・リム)	「いいだろう。全力でかかってきたまえ！」
登場(vs.ソワレ、リチャード)	「テコンドーの定技、お見せしましょう！」
登場(vs.ギース)	「貴様は……！」
登場(vs.悪人※)	「悪は許さん！」
挑発	「NO？[50%]／その程度ですか？[50%]」
勝利(A)	「いい闘いでした」
勝利(B)	「なかなかのお手前で」
勝利(vs.ソワレ、リチャード)	「なかなかの切れ味、さすがです」
コンティニュー	「私としたことが……無念！」
フィニッシュ	「うあああああぁぁぁぁぁ――――！」
攻撃系音声	
弱攻撃	「フッウン！」
強攻撃	「ヘェアッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「ツッワアッ――！」
サイドステップ攻撃	「ヘェアッ！」
弱ダメージ	「ウッ！」
強ダメージ	「ッウワッー！」
投げダメージ	「ンッウワッツ――！」
必殺ダメージ	「ウグッウヲオー――！」
前方緊急回避	「フン」
サイドステップ	「フン」
受け身	「まだまだ！」
投げ外し	「放しなさい！」
さばき	「はっ！」
さばき(成功時)	「見切った！」
首極め落とし	「ハッ！」「スキあり！」
殺脚投げ	「スキだらけですよ！」
流星落	「流星落！」
派・空円	「こちらですよ！」
ネリチャギ	「ネリチャギ！」
背水の陣	「ここで決める！」
飛燕斬	「飛燕斬！」
半月斬	「半月斬！」
灼火襲	「灼火襲！[50%]／トドメだっ！[50%]」「ウワッチャー―！」
フェイント	「まだまだ！」
三連撃・壱式	「ッツア！」
三連撃・弐式	「ハッ！」
三連撃・参式	「チェリャ！」
三連撃・参式改(地脚)	「ハァア！」
三連撃・参式改(天脚)	「セイヤ！」
三連撃・参式改(激脚)	「ここだっ！」
覇気脚	「覇気脚！」
ダブルデチャギ	「ダブルデチャギ！」
飛翔脚	「飛翔脚！」
鳳凰脚	「鳳凰……」「脚！」「アァァァアアタッ……」「タッタッタッタッタッタッ……」「アチャァ―――ッ！」
鳳凰飛天脚	「見切ったぁっ！」
秘伝鳳凰脚	「零距離鳳凰！[70%]／秘伝！　鳳凰！[30%]」「脚！」
SAフィニッシュ1	「どうしたどうした？」
SAフィニッシュ2	「まだまだですね」

※悪人指定のキャラはアッシュ、シャオロン、マキシマ、K'、アルバ、鷹、リアン、デューク、ビリー、ジヴァートマ、ニノンの11人

■通常技・システム共通技

立ち弱Pと立ち弱Kはリーチ、発生に優れており、立ち回りで使いやすい。吹っ飛ばし攻撃はヒザ部分にガードポイントがある。ジャンプ強Kはめくりを狙えるほか、昇りで使えば中段となる。空中吹っ飛ばし攻撃は、横方向にリーチが長いので空対空で使おう。左右のサイドステップ攻撃(強P)は前進して攻撃する。左側はスキが小さく、右側はリーチが長いのが特徴だ。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P→弱K→強P】は、弱K部分が下段。強P部分はガードさせると有利だが、姿勢の低いキャラのしゃがみには当たらない。【弱K→強K→↖+強K】もガード時有利になる。リーチが長いので、立ち弱Kのけん制から使おう。【↖+弱K(下段)→弱K(下段)→←+強K(中段)】は、画面中央の立ち状態の相手には3発目がつながらないが、ヒットすれば受け身できずにダウンを奪える。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P (5 上 ※1) → 弱P (8 上) → 弱K (8 下) → 強P (10×2 上) → 強P (10 中)
- 弱K (6 上 ※1) → 弱K (6 上) → →+弱K (10 上) [02]
- 弱K (6 上 ※1) → 強K (7 上) → ↖+強K (6 上 ※1) → 強K (10 中) [03]
- ←+弱K (10 下) → ↓+弱K (6 下) → ↓+強K (10 下) [04]
- ←+弱K (10 下) → 強P (10×2 下→上) [05]
- ↖+弱K (6 下) → 弱K (6 下) → 強K (10 上) [06]
- ↖+弱K (6 下) → 弱K (6 下) → ←+強K (15 中) [07]
- →+強P (6 上) → 強P (7 上) → 強P (7 上) → 強K (10 上 ※1) [08]
- →+強P (6 上) → ↖+強P (10 上) → 強K (10 上) [09]
- ←+強P (12 上) → ←+強P (10 中) [10]
- 強K (16 上 ※1) → ↖+強P (16 上)
- 強K (16 上 ※1) → ←+強P (— F ※1)
- 強K (16 上 ※1) → 強K (10 上) → 強K (10 上)
- 強K (16 上 ※1) → 強K (10 上) → →+強K (10 上)
- 強K (16 上 ※1) → 強K (10 上) → ↓+強K (6 下)
- →+強K (6 上) → →+強K (6 上) → →+強K (6 上 ※2)
- →→+強K (16 上) → 強K (6×2 上) → 強P (14 中 ※1)
- 背水の陣中に強P (16 上 ※3) [18]
- 背水の陣中に強K (10 中 ※3) [19]
- 背水の陣中に→+強K (24 上 ※3) [20]

※1：キャンセル不能
※2：以降→+強Kでループ
※3：背水の陣解除

Kim

流星落
+弱Kor強K
D 6 G 下
源・地閃
流星落中に弱K
D 16 G 下
源・空閃
流星落中に強K
D 10 G 中
ネリチャギ
C
+弱K
D 12 G 中
背水の陣
C
D 20 G 上
+強P強K同時押し
半月斬
+弱Kor強K
D 3+15・6+18 G 上
SC
灼火襲
+弱Por強P（押し続けでタメ可）
D 3×5+8 G 上
SC
フェイント
灼火襲タメ中に弱Kor強K
D － G －
飛燕斬
タメ+弱Kor強K
D 16・18 G 上
SC
天昇斬
強飛燕斬中に+強K
D 8 G 中
三連撃・壱式
+弱Por強P
D 10 G 上
SC
三空撃
三連撃・壱式中に+弱Kor強K・+弱Kor強K
D 10+5 G 上→中
SC
三連撃・弐式
三連撃・壱式中に+弱Por強P
D 5 G 上
三連撃・参式
三連撃・弐式中に+弱P
D 8 G 中
三連撃・参式改（地脚）
三連撃・弐式中に+弱K
D 6 G 下
三連撃・参式改（天脚）
三連撃・弐式中に+強P
D 5×2 G 上
SC
三連撃・参式改（激脚）
三連撃・弐式中に+強K
D 10 G 上
覇気脚
+弱Kor強K／灼火襲タメ中に+弱Kor強K
D 18・20 G 下
SC
※強のみSC可能
ダブルテチャギ
弱覇気脚中に+弱Kor強K
D 5+10 G 上
SC
飛翔脚
空中で+弱Kor強K
D 2×7+5 G 上
SC
鳳凰脚（1本）
+弱Kor強K（空中可）、覇気脚中に+弱Kor強K
D 0+5×8(9)+15 G 上
※カッコ内の数値は空中版のもの
鳳凰飛天脚（1本）
×2+弱Kor強K
D 25 G 上
鳳凰天舞脚（2本）
空中で×2+弱Kor強K
D 10+2×10+10+35 G 中
秘伝鳳凰脚（3本）
近距離で+弱P弱K強P強K同時押し
D 5×7+30+35 G 地投
Kim

■特殊技について

流星落は、相手を浮かせられるスライディング。移動距離の長い下段技で移動中は姿勢が低くなるので、奇襲や接近手段で使える。流星落後は、下段の派・地閃と中段の派・空閃に派生可能。どちらもガード時は有利で、ヒット時はダウン(受け身可能)となる。ネリチャギは、中段のかかと落としでキャンセル可能。背水の陣は、回し蹴りの後相手に背を向ける構え。構え中は自動的にパワーゲージが増加。通常技は出せないが必殺技は使用でき、専用のスタイリッシュアートがある。

■半月斬

弱は短く、強は長い距離を移動しつつ蹴りを放つ。2段目ヒット後は、受け身が可能。スキが大きいので、連続技での使用がメインだ。

■灼火襲

連続蹴りを浴びせる技で、1～5段目は相手をロックし、6段目で蹴り飛ばす。ボタンを押し続けると片足を上げた状態で待機する。待機中は、上げている足の部分にガードポイントがあるほか、覇気脚とフェイントに移行できる。

■フェイント

一回転して、即座に灼火襲の待機を止める。相手の反撃やさばきを誘う目的で使おう。

■飛燕斬

弱は低く、強は高く跳び上がりつつ蹴り上げる必殺技。弱は無敵は無いが、強は上昇中無敵なので割り込みや対空で非常に信頼できる。

■天昇斬

強飛燕斬後、空中で中段のかかと落としを放つ。ヒット時、相手は受け身を取れずにダウン。動作終了まで空中判定なので、手痛い反撃を受けない。

■三連撃・壱式

しゃがみ弱Pからつながる上段回し蹴り。この後は、三空撃と三連撃・弐式に派生可能だ。

■三空撃

回し蹴りで跳び上がった後、空中で中段のかかと落としにつなげる。かかと落としまでガードさせれば有利で、ヒットすれば地面でバウンドするため追撃できる。ただし、リーチが若干短く、空振りすると次の攻撃が出せない点に注意。

■三連撃・弐式

リーチの長い回し蹴りに連係する三連撃・壱式の追加技。三空撃と違い、空振りから出せる。

■三連撃・参式&三連撃・参式改

三連撃・弐式の追加技。参式は中段で弐式がしゃがみヒットすればつながる。参式改(地脚)は、相手を浮かせられる下段のスライディング。参式改(天脚)は、相手を高く浮かせられる。ただし、弐式がしゃがみヒットしている場合は空振るので注意。参式改(激脚)は前進しながら蹴る技。ガードされても五分なので、ガード時につなごう。

■覇気脚

地面を踏み付ける下段技。強は弱と比べ、若干発生が遅くスキが大きい。また、弱はヒットorガード時のみダブルデチャギと鳳凰脚につなげられる。ガード崩しや連続技で使おう。

■ダブルデチャギ

跳び上がりつつ回転蹴りを放ち、相手を浮かせる技。スーパーキャンセル可能なほか、着地してから発生の早い技で追撃もできる。なお、弱覇気脚がしゃがみヒットした場合はつながらない。

■飛翔脚

弱は鋭く、強はゆるい角度で落下し踏み付ける。1段目がヒットするとロックし、8段目のみスーパーキャンセル可能。ガードされると跳ね返り、跳ね返り中は空中(超)必殺技を出せる。

■鳳凰脚

ひざを突き出し突進した後、無数の打撃を浴びせる。パワーゲージを1本消費するだけで使用でき、空中でも出せるため連続技の締めに最適。

■鳳凰飛天脚

パワーゲージを1本消費する蹴り上げ。単発の威力は低いが相手を高く浮かせられ、ヒットorガード時は必殺技や超必殺技でキャンセル可能。無敵時間が長いので、対空や割り込みで使おう。

■鳳凰天舞脚

空中で宙返りをして、中段のかかと落とし後、無数の蹴りを決めるパワーゲージ2本消費の超必殺技。無敵時間が長いので、対空対策に使おう。

■秘伝鳳凰脚

立ち状態の相手を投げられるコマンド投げで、パワーゲージを3本消費する。発生が1フレームで暗転後回避できないため、接近戦で使うと強力。

Kim

Story

ソウル郊外、キム道場の裏庭。
「――キムのダンナ、最近どうも様子がヘンでヤンスねえ」
「うほっ、おめえも気づいてたか」
更正という名の厳しいトレーニングの合間の小休止に、大きく枝を広げた古木の木陰で汗を拭いていたチャンとチョイは、サンドバッグの前でじっとたたずんでいるキムの背中を見つめ、こそこそと小声で語り合った。
「確かにこのところ、気難しそうな顔して悩んでるみてえだよなあ」
「心ここにあらずってカンジでヤンス。いつものキムのダンナじゃないでヤンスよ、アレは」
「……なあ、ひょっとして、今なら逃げられるんじゃねえか?」
「だったらまず、チャンのダンナからためしておくんなさいよ。ダンナがうまく逃げ切れたら、あっしも続けて脱走するでヤンス」
「無理……だよなあ」
「でヤンスよねえ、たぶん……」
チャンとチョイの脳裏に、キムに弟子入りさせられたばかりの頃の記憶がフラッシュバックしてくる。二人とも、何度となくキムの隙をついて脱走しようとこころみたものだが、一度として成功したためしはなかった。おそらく今のキムも、一見すれば隙だらけだが、実際には、どんな不測の事態にも見事に対応してのける態勢にあるに違いない。
「それにしても、いったいナニを悩んでんだ、キムのダンナは?」
「そうでやんすねえ……」
指先につけた長い爪で器用に顎の先をかきながら、チョイはしたり顔でうなずいた。
「あっしが考えるに、たぶんキムのダンナは、大会に送り出したリムちゃんのことが心配なんでやんすよ」
「ああ、なるほどな。オレたちをムリヤリ参戦させる時には絶対に見せねえ心遣いだな。……チキショウ」
「あっしらと同じに考えちゃいけやせんぜ、チャンのダンナ」
ふてくされるチャンの肩を、これまた器用に長い爪の生えた手で叩き、チョイはいった。
「いくら腕がたつとはいっても、何しろリムちゃんは女の子でヤンス。おまけに、キムのダンナがよそさまのおうちからお預かりしているお嬢さんでやんしょ?　そりゃあ心配にもなるってもんでヤンス。……おまけに今度の大会は」
「ああ、そうだな……」
もとが小悪党とはいえ、そこはやはり蛇の道は蛇というところか、チャンもチョイも、今回のキング・オブ・ファイターズの裏で、いつになく危険な――物騒な連中が糸を引いているのではないかと、うすうすと肌で感じ取っていた。キムとてそれは承知のはずだろう。
「生真面目すぎるってのも考え物だよなあ」
「でヤンスねえ」
チャンとチョイは顔を見合わせてにやりと笑うと、二人揃って立ち上がった。
「――なあ、キムのダンナ」
「ん?　どうした、二人とも?」
「代理で送り出したとか、自分は後進を育てる立場だとか、そういう細かいことにこだわってねえで、行きたいなら行っちまってもいいんじゃないんですかい?」
「そうでヤンスよ。ダンナだって、ホントはリムちゃんのことが心配なんでやんしょ?」
「おまえたち……」
腕組みしたまま振り返ったキムは、チャンとチョイを呆然と見つめた。まさか彼らからそんなセリフを聞くとは思わなかった――そういう驚きが、その顔にありありと浮かんでいる。
チャンは鼻の頭をこすってふふんと笑った。
「オレたちだって、ダンナとはそれなりに長いつき合いなんだ。ダンナの考えてることくらい判るつもりですぜ。……あの子の闘いぶりをそばで見守ってやりてえとか、自分ももう一度あの舞台で闘ってみてえとか、そんなこと考えてるんじゃねえんですかい?」
「そんなことであれこれ悩むくらいなら、いっそキムのダンナも出場しちまったらどうでヤンス?　招待状は届いてるんでやんしょ?」
「――――」
しばらくふたりを見つめていたキムは、やがておだやかな笑みを浮かべてふたりの肩を叩いた。
「よくいってくれた。おまえたちが、そこまで人の気持ちを思いやれる人間に成長してくれていたとは……」
「いやぁ、それもこれもダンナの教育の賜物でさあ。――なあ、チョイ?」
「そうそう、そうでヤンスよ!　ですからほら、道場のことはあっしたちにまかせて、キムのダンナは今すぐ出発したほうがいいでヤンス!」
「……しかしおまえたち」
おだやかな笑みはそのままに、キムはどこか淡々と尋ねた。
「ひとつ聞いておくが……まさか私にリムのあとを追わせて、その隙に道場から逃げようなどと考えているのではないだろうな?」
「めめめ、めっ、滅相もねえ!　だ、だ、誰も、そっ、そんなこと、かっ、か、考えてねえですよ!　なあ、ちょ、チョイ?」
「もっ、もちろんでヤンス!　キムのダンナさえいなけりゃ脱走なんてチョロいだなんて、そ、そんなこと思ったこともないでヤンス!　ホントホント!」
いきなり滝のような汗をかき始める二人。こころなしか、二人の肩に置かれたキムの手に次第に力がこもりつつあるように感じられて、二人は狼狽気味にぶるぶると首を振った。
キムの瞳が懲りない小悪党二人をじっと見据える。
「………… 」
長い長い沈黙の後、キムは大きくうなずいた。
「……まあいいだろう」
「えっ?　そ、それじゃダンナ、オレらを信じて道場のことは――」
「あまり気乗りはしないが、道場のことはジョンさんに頼むことにする。もちろんおまえたちの監督もな。私が留守の間、しっかりと修行しておくように」
「えええええええ!?」
「そっ、そりゃないでヤンスよ～!」
チャンとチョイが思わず絶叫すると、キムの眉間にぴくりと深いシワが寄った。
「……どういうことだ、その反応は?　さてはおまえたち、やはり――」
「ちっ、違いますって!　信じてくれよ、ダンナ!」
「あ、あっしらは、ホントにダンナが悩んでるみたいだって思ったから――」
「ああ、判っているよ」
一度は作ったけわしい表情を笑みに崩し、キムはふたたびふたりの肩を叩いた。
「――ありがとう、ふたりとも」
「……え?」
ふたりが目を丸くした時には、すでにキムはサンドバッグに向き直り、伸び上がるようなしなやかな蹴りを炸裂させていた。
そこには確かに、今一度自由に闘うことを許された男の歓喜の姿があった。

Hanzo Hattori
服部 半蔵

闇に跳梁する影――

Profile	
誕生日	不明
身長	5尺9寸(推定/約179cm)
体重	16貫目(推定/約60kg)
血液型	A(推定)
出身地	日本(出羽山中)
格闘スタイル	伊賀流忍術
趣味	茶道
大切なもの	家族
好きなもの	ごま団子(推定)
嫌いなもの	反徳川陣営
得意なもの	忍術、闇に溶け込むこと

VOICE LIST

登場	「闇の力……とくと見よ!」
登場(vs.溝口)	「笑止――忍の闘いに禁じ手などない!」
登場(vs.舞)	「今様の忍びの技前……見せてもらおうか」
登場(vs.ナガセ)	「闇に死すのが忍のさだめ……いざ尋常に……勝負!」
登場(vs.ジヴァートマ)	「あの折の通臂(つうひ)の異人か……さても奇なる縁よ」
登場(vs.ギース)	「怨霊(をんりやう)が相手とは……いつの世も人とは業深きものよ……」
登場(vs.Mr,カラテ)	「おぬし……かなりの腕と見た」
挑発	「ニン!」
勝利(A)	「数寄将星、我にあり」
勝利(B)	「影、滅することあたわず――」
勝利(vs.ジヴァートマ)	「……あやかしは死に殉ぜよ」
勝利(vs.ギース)	「迷わず逝くがよい――」
勝利(vs.Mr,カラテ)	「見たか? 伊賀流の忍柔(しのびやわら)の技前――」
コンティニュー	「むっ――無念!」
フィニッシュ	「ふっ……ふかぁくぅううぅっ……!」
弱攻撃	「セイ!」
強攻撃	「ハッ!」

吹っ飛ばし攻撃	「ッタアー―!」
サイドステップ攻撃(強P、↓+強K)	「ハッ!」
サイドステップ攻撃(強K)	「ッタアー―!」
弱ダメージ	「フワッ!」
強ダメージ	「ゥワッ!」
投げダメージ	「ゥワッ――!」
必殺ダメージ	「クワッ――!」
前方緊急回避	「フッ!」
サイドステップ	「フッ!」
受け身	「はっ!」
さばき	「因果!」
さばき(成功)	「応報!」
封の陣	「滅殺!」
撃の陣	「ふんっ!」
朧撃	「滅殺!」
足削	「斬!」
輪殺	「斬!」
爆炎龍	「ばくえんりゅう!」
モズ落とし	「覚悟めされよ!」
モズ落としー颯ー	「とどめ!」「微塵と散れぇっ!」「未熟者めー!」
モズ落としー颯ー(空振り)	「愚かなり――」

うつせみ地斬	「ここだ!」
うつせみ天舞	「ここだ!」
影分身	「臨っ!」
烈風手裏剣	「はっ!」
般若	「いざ!」「はっ!」「死せよ![34%]/御免![33%]/南無![33%]」
真・モズ落とし	「めっさつてんしょう!」「死に殉ぜよ」
必滅一閃モズ落とし	「安らかに眠れぇっ――!」「死に殉ぜよ」
禁じ手 微塵隠れ	「成敗![50%]/微塵と散れぇっ![50%]」
忍法 天魔覆滅	「てんまふくめつ![90%]/大往生![10%]」
SA13(4発目)	「怒り頂点なりっ!」
SA18(1発目)	「滅殺![50%]/他愛なし[50%]」
SA19	「天誅![50%]/ハッ![50%]」
SAフィニッシュ1	「浅はかな……」
SAフィニッシュ2	「かっさつじざい!」
SAフィニッシュ3	「他愛なし」

D 10×2 G 地投　D 10×2 G 地投

Hanzo Hattori

■通常技・システム共通技

立ち弱Kは、リーチが長く発生が早いため、けん制で重宝する。立ち強Kは、発生が早く上方向に強いので対空で使おう。跳び蹴りの吹っ飛ばし攻撃は、リーチが長い。動作途中から空中判定となり、足元が無敵となるので、打点の低い攻撃を避けて攻撃が可能だ。ジャンプ強Kは下方向に強く、めくりを狙える。また、小or中ジャンプ直後に出せば中段になるので、ガード崩しに役立つ。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P→強P→強P→弱K→↓+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K】は、1段目の発生が早く使いやすい。【弱K→弱K】は、しゃがみ状態の相手のみ連続ヒットする。【強P→強P】は2発目が中段。この後は、連続ヒットする強Pと、つながらないが下段の強Kがある。なお、後者はガードされても有利。ダッシュ中に強Kは、下段のスライディング。奇襲やガード崩しに使おう。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P 5 上 ※1 → 弱P 5 上 → 強P 10 上 → 強P 10 上 → 弱K 10 上
  - → 強K 11+10 上 [01]
  - → ↓+弱P弱K同時押し − − → 強K 8 上 → 強K − − → 強K 10×2 上 [02]
- →+弱P 12 上 ※1
  - → →+弱P 8 上 → →+強P 6 中 → 強K 8×2 上→下 ※2 → ↓+弱P弱K同時押し − − → 強K 8 上 → 強K − − → 強K 10×2 上 [03]
  - → →+強P 10×2 上 → →+強P 10 下 [04]
- 弱K 6 上 ※1 → 弱K 10×2 上→下 ※2
  - → 強P 10 上 → ←+強P 8×3 下 ※1 [05]
  - → 強K 15 上
    - → →+強K 14 上 [06]
    - → ↓+弱P弱K同時押し − − → 強K 8 上 → 強K − − → 強K 10×2 上 [07]
- →+弱K 12 中 → 弱K 8 中
  - → 強K 10 中 → →+強K 10 中 [08]
  - → ↓+強K 10 下 → 強K 11 上 → ↓+弱P弱K同時押し − − → 強K 8 上 → 強K − − → 強K 10×2 上 [09]
- →→+弱K 10 上
  - → 強K 10×2 上 [10]
  - → ←+強K − 下 [11]
  - → ↓+弱P弱K同時押し − − → 強K 8 上 → 強K − − → 強K 10×2 上 [12]
- 強P 14 上
  - → 強P 12 中
    - → 強P 15 上
      - → 強P 15 上 [13]
      - → ←+強P − 下 [14]
    - → 強K 10 下 → 強K 11 上 → ↓+弱P弱K同時押し − − → 強K 8 上 → 強K − − → 強K 10×2 上 [15]
    - → →+強K 10 中 [16]
  - → →+強P 8+10 中 [17]
- ←→+強P 15 上 → 強K 12 上 [18]
- ダッシュ中に強K 10 下 [19]

※1：キャンセル不能
※2：1段目のみキャンセル不能

■臓撃

大きく踏み込んで掌底を決める技。1フレーム目から胴体部分にガードポイントがあるが、攻撃発生前にガードポイントは無くなるので注意。

■輪殺

跳び上がって回転しながら刀で斬り付ける中段判定の2段技。回転部分が空中判定で、つぶされても痛手を負いにくく、ガード時のスキが小さい。

■[illegible]

相手の足元をなぎ払う下段技。リーチは長く、ヒットすると相手は受け身を取れずにダウンする。なお、攻撃発生前でも必殺技でキャンセル可能だ。

■爆炎龍

バウンドする火の玉を放つ。発生は遅いが、硬直が短いのが特徴。強より弱の方が弾速は遅いので、弱を遠距離から追いかけて使おう。

■火遁の術

弱は前方、強は斜め上を向いて口から炎を吐いて攻撃する。ガードされるとスキが大きいが、持続が長いので当たらない位置で置いておくのが有効。また、連続技の締めに使ってもいい。

■影分身

半蔵の分身を作り出す技で、分身部分に攻撃判定がある。弱Pは3キャラ分前方、強Pはさらに遠く、弱Kと強Kはその場が本体。出現時にスキがあるが、(超)必殺技で硬直をキャンセルできる。

■モズ落とし

相手を持ち上げて跳び上がり、地面に頭を打ち付けるコマンド投げ。立ち状態の相手しか投げられないが、発生が1フレームで投げ間合いが広い。

■モズ落とし一颯一

ダッシュからのモズ落としで威力が高い。通常版同様、立ち状態の相手しか投げられない。

■うつせみ地斬

姿を消して相手の目の前にワープし、足元をなぎ払う下段技。相手はダウンするが受け身は可能。

■うつせみ天舞

うつせみ地斬の対になる技で、ワープ後頭上から攻撃する中段技。状況次第では2回ヒットする。

■身代わりの術＝鬼(地斬)

攻撃をくらった後姿を消し、下段のなぎ払いを出す。姿を消すのは、のけぞりが終了した瞬間。そのため連続技中は使用できない。また、浮かされた場合やダウン追い打ち時も使用不能だ。

■身代わりの術＝仏(天舞)

身代わりの術＝鬼(地斬)と同じく、のけぞり終了時に姿を消して、空中から中段技で攻撃する。

■烈風手裏剣

弱は斜め下に、強はほぼ水平に手裏剣を飛ばす飛び道具。連続技やけん制で使おう。

■空剣・天[illegible]

烈風手裏剣を放った後、空中で上方向に対して蹴りを放つ。烈風手裏剣の着地のスキを、空中から狙う相手を迎撃する目的で使おう。

■空剣・地[illegible]

烈風手裏剣を放った後、着地時に下段のスライディングを放つ。こちらは地上から接近する相手に使える。スーパーキャンセル可能。

■陽炎

ボタンに対応した位置にワープする移動技。弱P版はその場で、弱K→強P→強Kの順で遠い位置にワープする。移動後の硬直は必殺技や超必殺技でキャンセルできるので、モズ落としを狙おう。

■[illegible]

刀を構えダッシュし、しゃがんでいる相手を投げる。中下段の二択の際、中段の代わりに使ったり、しゃがみ限定の連続技の締めに使おう。

■真・モズ落とし

モズ落としの強化版で、立ち状態の相手しか投げられない。なお、パワーゲージを1本消費する超必殺技の中では、トップクラスの威力。

■必滅一閃・モズ落とし

パワーゲージを2本消費するモズ落としで、立ち、しゃがみ問わずに投げられる。ガード崩しの手段として強力だが、連続技には組み込めない。

■禁じ手 微塵隠れ

爆炎を上げて姿を消す、パワーゲージ2本消費の超必殺技。移動中は半蔵の姿は見えないが、攻撃やガード中は白く光る。なお、相手の攻撃をくらう、一定時間経過、超必殺技の使用で姿を現す。

■忍法 天[illegible]

前方に跳び上がり、着地と同時に火柱を巻き起こす。無敵が長いので対空や割り込みに使えるが、パワーゲージを3本消費するので確実に決めよう。

Hanzo Hattori

Story

黎明。

冷ややかな朝霧の立ち込める森に、ひときわ甲高いもず百舌の鳴き声。

それがぷつんと断ち切られたように途絶えたのは、重い肉が湿った下生えの上に落ちた音に驚いたからか。

同じようにその音を聞いた半蔵は、胸中かすかに驚きながらも、さして取り乱すことなく気配を殺し続けた。

「がっ——」

背の高い杉の木々が鬱蒼としげる森のどこかで、また一人誰かが死んだ。

——喜八か。

此度の任に連れてきた年若い下忍の魂消る声に、半蔵は忍び刀の柄にそっと手をかけた。

この森に入ってから、伊賀の手練れがすでに三人、命を落としている。

落としている、というのは言葉が足りないかもしれない。

奪われている、というべきか。

——こやつ、何者か?

息を殺し、気配を断ち、半蔵は自問した。

半蔵が大目付からいい渡されたのは、やんごとなきすじの、とある大大名のお家事情をひそかに探ってくることだった。万が一にもしくじりがあってはならぬことと、わざわざ半蔵みずからがこの任に乗り出してきたのはそのためである。

今にして思えば、半蔵の慧眼が冴えたといってよい。

その万が一が、今まさに起こりつつある。

敵はこの森で半蔵たちを待ち伏せていた。

敵が何者なのか、数はどれだけいるのか、何が狙いなのか——それは半蔵にもまだ判らない。

はっきりしているのは、襲撃を察していっせいに散った伊賀の忍びたちが、姿の見えぬ敵に次々に屠られているということくらいだった。

少なくとも、尋常の武芸者ではあるまい。

半蔵はいうまでもなく、ほかの忍びたちも、日頃から半蔵の薫陶を受けて腕を磨いてきた手練ればかりだ。背の高い杉の樹上で息を殺している忍びを見つけ出し、ろくに刃を交わすこともなく打ち倒すなど、侍にできることではない。

——あちらもいずこかの忍びかもしれぬ。

半蔵の脳裏にそんな思いがよぎる。

面従腹背、表向きは徳川に恭順の意を見せつつも、裏ではひそかに隠密を飼い、公儀の隠密が自国へ忍び入ってくるのに備えている藩は少なくない。半蔵が探りを入れようとしている大名家でも、それなりの数の忍軍をかかえているだろう。

だが、伊賀の手練れたちを赤子のごとくあしらうほどの忍びがこの地にいようとは、半蔵にとっても驚きであった。

わずかに鯉口を切った忍び刀は、刃を黒く塗ってあるために、かすかな光を跳ね返してぎらつくことはない。いつでも抜刀できる気構えのまま、半蔵は薄く眼を開いた。

次の刹那、杉の木に張りついて見事に気配を断っていた半蔵の身体が朝霧の中に舞った。

その足の下を、青黒い炎の塊がかすめるように飛んでいく。

——火遁!?

かわすのがあと少し遅れていたなら、半蔵は木肌を背負って黒焦げになっていただろう。湿った風があぶられてたちまち乾くほどの火球だった。

さらにそこへ、黒く鋭い杭が伸びてきた。

矢でも手裏剣でもなく、杭だった。それも、林立する木々のあわいを縫うように抜けて伸びてくる杭だった。

「ぬ——!?」

覆面に覆われた半蔵の口から我知らず声がもれる。背中に負った忍び刀を咄嗟に抜き打ちで一閃させ、杭をはじき飛ばそうとしたが、はじき飛ばされたのは半蔵のほうだった。

——杭だったか? 今のは!?

虚空を踏むような軽やかさで別の杉の木の高枝に取りついた半蔵は、目を見開いて息を呑んだ。

木陰から伸びてきて半蔵を襲い、蛇のようにうねりながらふたたび木陰の向こうへと戻っていった杭の先端には、5本の指と、そして脇差の刃のような5枚の爪が並んでいたのである。

その杭の正体に気づいた半蔵は、同時に、敵が一人だということを悟った。

霧に包まれた森の薄闇にまぎれ、服部半蔵率いる伊賀者たちを次々に仕留めていたのは、たった一人の異形の忍びに相違なかった。

その時、不気味にしわがれた声が響き渡った。

「なるほど、これが伊賀流とかいうものか……しかも、どうやらきみは、伊賀者の中でも特に腕が立つらしい」

「!」

自分の真上から降ってきたその声に、半蔵は頭上を振り仰いだ。

あの蛇のような長い手が、すぐそこまで迫っていた。

——不覚!

太い枝を蹴ってその場を離れようとした半蔵の足首が掴まれた。万力のような力で捕らえられ、そのまま一気に引きずり上げられる。

「きみの強さに敬意を表しよう。……見たまえ」

樹上の男はそういって笑った。

枝の上に危なげなくしゃがみ込み、自在に伸びる右腕で半蔵の身体を力任せに引きずり上げた黒ずくめの男は、頭巾の奥の瞳に異様な輝きをともし、左手を貫手の形に揃えて引き絞った。

「……これが"闇の爪"だ」

逆さ吊りにした半蔵に向かって、男の左の貫手が繰り出される。その鋭い爪は文字通り巨大な杭となって、人一人の胸板などたやすくつらぬくだろう。

だが、半蔵の胸にむごたらしい風穴が開くよりも、その全身があざやかな爆炎につつまれるほうがわずかに早かった。

硝薬の匂いが風に流れてようやく散った頃、静けさを取り戻した森に、半蔵の黒い影が現れた。その身体には炎で焼かれた跡など微塵もない。たぐい稀な体術の持ち主であると同時に、半蔵はまた、里でもっとも火薬のあつかいに長けた忍びでもあった。

「…………」

杉の木の梢を見上げ、半蔵は嘆息した。

なかば相打ちを覚悟した半蔵の爆炎を間近に浴びながら、あの男はいずこかへと姿を消した。ついにその正体は判らずじまいだったが、いずれにせよ、恐るべき異能の持ち主には違いない。

「半蔵さま」

音もなく半蔵の背後にやってきた忍びたちはわずかに二人。残りはあの男によってすべて倒されたということか。

「死んだ者の骸を片づけよ。そののち、お役目に戻る」

「ですが——」

「逃げ去った者を追う必要はない。今はお役目をまっとうすることだけを考えよ」

——いずれあの男とは、ふたたびまみえる日が来るやもしれぬ。

忍びたちに下知を下した半蔵は、その思いを口にすることなく、一陣の風にまぎれて黒い影を薄闇の中に溶かした。

Lilly Kane
リリィ・カーン

Lilly Kane

―いつでもお洗濯日和―

NORMAL COLOR

A
B
C
D
ANOTHER COLOR

A
B
C
D
Profile

誕生日	10月16日
身長	162cm
体重	48kg
血液型	A
出身地	イギリス
格闘スタイル	洗濯棒術
趣味	洗濯
大切なもの	兄
好きなもの	シュークリーム
嫌いなもの	夕立
得意なもの	洗濯物の取り込み

VOICE LIST

[illegible]	
登場	「物干し竿の扱いだったら誰にも負けないわ！……多分」
登場(vs.マリー)	「あっ、あのっ！　マリーさんとウチの兄って、ど……どういう関係なんです!?」
登場(vs.テリー、舞)	「あ、あのっ！　いつも兄がご面倒をおかけしてすいませんっ！」
登場(vs.ビリー)	「毎日の洗濯で鍛えたこの腕で……兄さんを真人間にしてみせるわ！」
勝利(A)	「きゃっ、勝っちゃった！　いけない……洗濯物干しっぱなしだったかも！」
勝利(B)	「ふぅ……汗かいちゃった。帰ったらすぐに洗濯しなきゃ」
挑発	「あれ？」
勝利(vs.マリー)	「……にいさんをしっかりつなぎ止めておいてくれそうな人、どこかにいないかな……」
勝利(vs.ビリー)	「さあ、イギリスに帰ろ、にいさん」
コンティニュー	「そんなぁ……え〜ん！」
フィニッシュ	「きゃあああああ〜〜〜〜っ！」
[illegible]	
弱攻撃	「やっ！」
強攻撃	「えい！」
吹っ飛ばし攻撃	「やあー！」
サイドステップ攻撃	「えい！[50%]／わたしだって！[50%]」
弱ダメージ	「あん！」
強ダメージ	「きゃっ！」
投げダメージ	「いたっ！」
必殺ダメージ	「いった〜い！」
前方緊急回避	「うんしょっ」
後方緊急回避	「よいしょっ」
サイドステップ	「よいしょっ」
受け身	「あ、あぶっ……」
投げ外し	「やめてっ！[50%]／すみません！[50%]」
さばき	「あれ？」
さばき(成功)	「あれ〜？」
兄さんと一緒！地獄落とし	「おっ、重い……っ！」
兄さんと一緒！一本釣り	「え〜いっ！」
すすはらい	「リリィ飛びます！[50%]／飛びます飛びます！[50%]」
すすはらい・飛	「あわわ……」
兄さんと一緒！物干し中段打ち	「伸びます！」
おまけです！	「おまけですっ！」
兄さんと一緒！旋風棍	「や〜〜っ！」
兄さんと一緒！雀落とし	「トリさん！」
ヒップアタック	「やっ！」
ローリングキック	「とう！」
はれるや	「のぼります！」
一生懸命！モップがけ	「わたしだって！」
猛威冷風棍	「は〜〜っ！[50%]／ぐるぐるぐるぐる〜っ……[50%]」「や〜っ！」
兄さんと一緒！大旋風	「せ〜のっ！[70%]／いっしょだよっ！[30%]」「えいやっ！」
だって！わたし闘うのはじめてなんですもの！	「やめて〜〜！」「きゃ〜っ！」「いや〜っ！」「ダメぇ〜！」「許して〜！」「ごめんなさ〜い!!!」「ごめんなさ〜い!!!」「ごめんなさ〜い!!!」
SA2	「えい！」「やっ！」
SAフィニッシュ1	「えいやっ！」
SAフィニッシュ2	「ごめんなさ〜い！」

■通常技・システム共通技

リリィのキャンセルできる通常技の中で、1番発生が早いのはしゃがみ強P、2番目が➡+弱K、3番目が⬅+強Pだ。発生が早い方が決めやすいが、後に挙げたものほどつながる技が多い。➡+強Pはガードされても先に動くことができ、出始めを必殺技でキャンセルできる。オフェンス時や、さばきの攻防で使おう。しゃがみ弱Kはキャンセル可能な下段技。⬅+弱Pはジャンプ防止になり、リーチが長い。空中吹っ飛ばし攻撃はリーチ、ダメージに優れたけん制技。ジャンプ弱Pはリーチ、発生に優れているので要所で交ぜよう。跳び込みには、下方向に長いジャンプ強Pが使いやすい。ジャンプ強Kはめくり用の技だ。

■スタイリッシュアート

【➡+弱K→➡+弱P】と【⬅+弱P→➡+弱P】の2発目は回転中全身無敵なので、初段ガードor空振り時のフォローに使える。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P 5 上 ※1 — 強P 5+10 上 ※2
  - ➡+強P 20 上 — 弱P弱K同時押し － －
  - 強P 10 上 — 強P 10+3×2+10 上→中×2→上 ※3
- ➡+弱P 10×2 上→下
  - ➡+強P 20 上 — 弱P弱K同時押し － －
  - 弱K 6×2 中 ※2
    - 強P 10×2 上→中 ※2
    - ⬇+強P 8×2 下 ※2
- ⬅+弱P 10×2 上
  - 弱P 10 上
  - ⬅+強P － F
  - ➡+強P 20 上 — 弱P弱K同時押し － －
  - 強P 10 上 ※1 — 強P 15 中
- 弱K 6 上 — 弱K 10 中 — 強P 10 上
- ➡+弱K 10×2 上→中 ※2
  - ➡+強P 20 上 — 弱P弱K同時押し － － ※1
  - 弱K 10 中 ※2 — 強K 10×2 中 ※2
- 強P 4×2+10 上 — ➡+強P 20 上 — 弱P弱K同時押し － －
- ➡+強P 7×4 上 ※2
  - 強P 10 下
  - ➡+強P 10 中
- ⬅+強P 6×4 上
  - 強P 10×3 上×2→下
  - ➡+強P 10 上
  - ⬅+強P 10×4 上 ※2
    - ⬅+強P 6×4 上
      - 強P 10×3 上×2→下
      - ➡+強P 10 上
    - 強K 10 中
- [illegible]+強P 10×2 上 — 強P 10×2 上
- 強K 16 上 ※1 — 強K 15 上

※1：キャンセル不能
※2：1段目のみキャンセル不能
※3：1～3段目のみキャンセル可能

■前転

一生懸命！モップがけからの派生技で、名前の通り前転する。出始めに無敵時間があるが、硬直もそこそこ長いので、飛び道具やジャンプ攻撃を見てから出すか、無敵技などのスキの大きな技を読んだときに出していきたい。スタイリッシュアートで出せる同モーションの技も同性能だ。

■すすはらい

棒高跳びのようなモーションで蹴り上げ、物干し竿を構えて追撃する。発生が早く、すすはらい・飛に派生できるのでガード時のリスクが低い。暴れつぶしや反撃、割り込みに使うほか、相手の真上から落下する強を飛び道具対策にするなど用途は多い。落下部分をガードされた場合は相手の方が先に動けるが、以下のテクニックで着地のスキを消し、先に動くことが可能だ。やり方は、「着地する4～5フレーム前に弱Por強Pを押す」というもので、これが成功すると着地硬直をキャンセルして、入力したレバーとボタンに対応した立ちorしゃがみorジャンプ攻撃を出せる。さらにこのとき出た通常技の1フレーム目は、同時押しで出る行動(各種吹っ飛ばし攻撃、前転など)と超必殺技でキャンセル可能だ。これを使いこなせば連続技、連係とも大幅にパワーアップするぞ。

■すすはらい・飛

物干し竿を回転させ、滞空時間を延ばす。この技で落下タイミングをずらし、すすはらい・襲に派生すると、反撃を狙う相手にヒットしやすい。また、技中は左右に移動できるので、すすはらい・襲の前端が当たるよう距離調節をしておきたい。

■すすはらい・襲

再度物干し竿を構えて落下する。先端をガードさせれば距離が離れ、反撃をくらいにくい。

■兄さんと一緒！物干し中段打ち

物干し竿を伸ばして前方を攻撃。発生が遅いのでけん制には向いていない。遠い間合いでの連続技に組み込もう。おまけです！に派生可能。

■おまけです！

冷気を帯びた追加攻撃。兄さんと一緒！物干し中段打ちから連続ヒットし、ダウンを奪える。

■兄さんと一緒！旋風棍

物干し竿を回転させて攻撃する。連打することで回し続けることができるが、相手に当ててしまうとすぐ停止する。密着からであれば5段連続でガードさせることができ、反撃をくらいにくくなるので、前進する通常技や、一生懸命！モップがけをキャンセルしてこの状況を作っていこう。また、壁バウンドを誘発せず、ガードゲージをケズらないという特性も持っている。

■兄さんと一緒！雀落とし

物干し竿で斜め上を攻撃。スキが大きく、威力もほかの必殺技の方が高いため、出番は少ない。

■ヒップアタック

棒を使って跳び上がり、お尻から落下する。威力が高いので連続技に組み込もう。1、2段目とも中段判定だが、ガード時のスキは非常に大きい。

■ローリングキック

物干し竿を軸に回転しながらキックする。2段目のみ下段判定で、初段までの動作がヒップアタックと似ているので二択を仕掛けられる。

■はれるや

物干し竿を回転させつつ上昇する無敵技。割り込み技としては優秀だが、発生は遅い。対空技として使う際は大ジャンプに狙おう。真上にも判定があるので、めくりもしっかり落とせるぞ。

■一生懸命！モップがけ

横に一回転した後、物干し竿の先端を床に付けて突進する。回転中は上半身無敵で、その後発生直前から動作終了まで同技以外の必殺技でキャンセルできる(前転は発生直前から発生の瞬間まで派生可能)。無敵時間を生かして割り込みに使うか、連係、連続技のつなぎに活用しよう。

■猛虎冷風棍

冷気をまとった物干し竿を回転させ、冷気を飛ばす。すすはらいと並び、リリィの技中最速の発生を誇る。発生直後に当てると必ず最後までヒットし、ボタンを押し続けることで段数が増加する。

■兄さんと一緒！大旋風

物干し竿を振り上げ、振り下ろす。無敵時間があり、割り込み等に使っていける。

■だって！わたし闘うのはじめてなんですもの！

出始めから、ガード可能なすべての打撃技を受け止める当て身投げ系の技。硬直を必殺技でキャンセルできるためリスクが低く、威力が高い。

Lilly Kane

Story

町の教会でのミサの後、リリィは市場に寄った。
市場までの途次、この町で一番古いパブの前を通ると、軒先にテーブルと椅子を持ち出してカードゲームに興じている老人たちと出会った。
リリィは彼らのアイドルだ。
たがいに名前も知らず、ただ週末ごとにここですれ違うだけだが、目線が合えば微笑みかけて挨拶し、彼らもハンチング帽を浮かせてそれに応える。時には彼らの足元で居眠りしている野良猫もいっしょに、あくびで応える。
ただそれだけの関係だったが、リリィにはそれがとても心地よいもののように思えた。
「卵くださーい」
週に1度の逢瀬をすませたリリィは、市場に寄って新鮮な卵と野菜を買った。

兄のビリーは、リリィが作る卵料理が好物だった。
久々にスコッチエッグにするか、それともキッシュを焼くか、あるいはスタンダードなプレーンオムレツにするか——あれこれとレシピを考えながら、町はずれに借りた小さな家に向かう。ついつい鼻歌がもれてしまうのは、リリィがしあわせを噛み締めている証拠だ。
華やかで刺激には満ちていたが、殺伐とした後ろ暗い記憶にいろどられたサウスタウン——あの大都会での暮らしとくらべれば、リリィが兄と二人で越してきたこの田舎町での生活は、とてもささやかで慎ましくはあったが、心おだやかでいられるものだった。
別に裕福でなくともいい。派手さなどなくてもいい。
リリィがずっと夢見ていたのは、兄と暮らす平穏な毎日だけだった。
兄が、暴力とは無縁の日々に馴染んでさえくれれば——。

かすかなきしみをあげて開いた格子門には、うっすらと錆が浮いていた。
「暇を見つけて兄さんに塗り直してもらわなきゃ」
緑の生垣に囲まれたこじんまりとした庭先には、真っ白いシーツが風を受けてはためいていた。リリィも洗濯は好きだが、この家ではそれ以上に兄のほうが洗濯好きで、たとえリリィが洗濯をしなくとも、こうして彼女の留守中に、勝手にビリーが洗濯をすませてくれる。彼が手をつけないものといったら、せいぜいリリィの下着くらいのものだ。
「……もうちょっと干しといたほうがいいかしら？」
胸にかかえた買い物袋を揺すり上げ、リリィはシーツに触れた。
「——あら、カーンさん」
その時、生垣の向こうから、隣の家に住む老婦人がリリィに声をかけた。
「あ、どうもこんにちは」
慌てて頭を下げる。ミス・マープルそっくりな——実際にはミセス・スミッソンという名の——品のいい老婆は、リリィのおさげ髪がふわりと跳ねるのを見て、メガネの奥の瞳を細めた。
「あなたたち、仲のいいご兄妹ね」
「はい？」
「あなたの無口なお兄さん、さっきおうちを出ていく時に、妹をよろしくお願いしますって、わざわざうちにいらしたのよ。お仕事で旅行ですって？」
「え——？」
いきなり足元の地面が崩れて、底なしの穴の中に落ちていくような気がした。

その後どうやって老婆との会話を切り上げたのか、リリィは自分でもよく覚えていない。はっきり覚えているのは、床の上に落ちたタマゴがぺしゃりと割れる情けない音くらいのものだった。
「兄さん——！」
足早に家の中に入ったリリィは、ほとんど放り出すようにしてキッチンのテーブルの上に買い物袋を置くと、兄の姿を求めてドアというドアを開けていった。
リビングにも、兄の寝室にも、自分の寝室にも、バスルームにもトイレの中にも、兄の姿はどこにもなかった。
兄が家の中にいるわけがない。
2時間ほど前に兄が小さな荷物だけを持って家をあとにしたと、親切な隣人が教えてくれたのだから。
しかし、それでもリリィは兄を捜さないではいられなかった。
目を真っ赤にして家中を捜し回り、結局またキッチンに戻ってきたリリィは、自分が放り出した買い物袋の下から、1枚の紙片がはみ出していることに気づいた。
「————」
震える手でそれを取り上げ、走り書きされた兄の字を読む。

しばらく家を離れる。心配いらないから、家でおとなしく待っていろ——。

まだサウスタウンに住んでいた頃、何度となく聞かされたことのあるフレーズだった。
そしてそのたびに、兄はあちこち傷だらけになって帰ってきた。
兄はリリィに自分が外で何をやっているのか、一度として教えてくれたことはなかったが、リリィとてもはや無力で世間知らずな少女ではない。兄が街の人間からどう思われているか——兄がどんな仕事をしているのか、すべてではないにしても、ある程度は気づいていた。
だから、そんな世界から兄を引き戻すために、サウスタウンを離れてここへ引っ越してきたというのに。
「どうして……どうしてなの、兄さん——！」
くしゃりと書き置きを握り潰し、リリィは声を震わせた。

鳥の鳴く声で目が醒めた。
ゆうべは真夜中すぎまで兄の帰りを待っていたが、いつの間にかテーブルに突っ伏して眠ってしまっていたらしい。泣き濡れて赤く腫れてしまった目をこすって立ち上がったリリィは、唇を噛み締めて窓の外を見やった。
ついに兄は戻ってこなかった。やはりもうこの国にはいないのかもしれない。
リリィはそう確信した。
どこに向かったのかは判らないが、目的はなんとなく想像がつく。
「……止めなきゃ」
干しっぱなしにしてしまった白いシーツが、しっとりとした露を含んだ朝風に吹かれて旗のようにひるがえっている。
ぽつりとつぶやいたきり、ぼんやりとそれを見ていたリリィは、やにわに庭先へと飛び出すと、軒下に立てかけてあった物干し竿をつかんだ。
「わたしが兄さんを連れ戻さなきゃ——！」
日々の洗濯で鍛えたこの細腕に、使い慣れた物干し竿がよく馴染む。
ついついあふれそうになる涙を小さな拳でぬぐい、リリィは竿を担いで走り出した。
たった一人の大切な兄を、日の当たる世界に連れ戻すために。

Profile

誕生日	2月22日
身長	185cm
体重	79kg
血液型	O
出身地	ブラジル
格闘スタイル	カポエラ
趣味	サボテン栽培、新しいカクテルの開発
大切なもの	パオパオカフェ(現在3号店まである)、仲間たち
好きなもの	ピッツァ
嫌いなもの	カフェで喧嘩をする客、ニンニクギョウザ
得意なもの	逆立ち、トライアスロン

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「さて、カポエラの奥深さ、味わってもらおうか」
登場(vs.テリー)	「いやなに、おまえさんにそろそろツケを払って欲しくてね」
登場(vs.ソワレ)	「そうかい、楽しんでもらえると嬉しいね」
登場(vs.キム)	「足技なら私も負けてはいられないねぇ」
登場(vs.ギース)	「あ、あんたは……!」
挑発	「チッチッチッチッチッチッ[50%]/酔ってるんじゃないだろうね?[50%]」
勝利(A)	「どうだい? 私もまだまだ捨てたもんじゃないだろう?」
勝利(B)	「カポエラのリズムがまるで判っちゃいない。残念だよ」
勝利(vs.アルバ)	「今度ウチの店に来てくれ。一杯奢るよ」
勝利(vs.キム)	「帰りにウチの店に寄っていってくれないか? 一杯奢るよ」
コンティニュー	「やれやれ……詰めが甘かったな」
フィニッシュ	「グオアアアアァァッ……!」
攻撃系音声	
弱攻撃	「ホッ!」
強攻撃	「テイッ!」
吹っ飛ばし攻撃	「フンッ!」

サイドステップ攻撃(強P、⬇+強K)	「テイッ!」
サイドステップ攻撃(強K)	「フンッ!」
弱ダメージ	「アゥチ!」
強ダメージ	「グワッ!」
投げダメージ	「ヴォアッ!」
必殺ダメージ	「ノォ!」
前方緊急回避	「ヒュウ!」
サイドステップ	「ヒュウ!」
受け身	「おっとぉ!」
投げ外し	「惜しいね[50%]/残念だよ![50%]」
さばき	「ハッ!」
さばき(成功時)	「セイ!」
ブレイブトルネード	「フンッ!」「グッナイ!」
ワイルドファング	「ハァッ![50%]/ビートルホーン![50%]」
ローリング・トマホーク	「イヤッハァ!」
パオパオシャワー	「ヘイ!」
エアロバタフライ	「ブラーボゥ![50%]/フライハ～イ![50%]」
ホークファング	「エイヤァッ!」
ガゼルダンス	「レッツゴゥ!」「ビンゴ!」
フリッパービート	「わっははぁ![50%]/ダイナマーイ![50%]」
ローリングアルマジロ	「ローリン!」「イャーハーッ!」

ヴァイオレントエレファント	「ボンバー!」「これがカポエラのリズムってヤツさ!」「アンダスタン?」
ワイルドダンス	「私」「リチャード」「40歳!」「ちょっと」「マッチョな」「店長さん!」「いらっしゃい!」
BA2B(ドラゴンフライ移行時)	「どうだい?」

■通常技・システム共通技

立ち強Pはリーチが長くスキが小さいので、中間距離戦のけん制に最適だ。立ち強Kは発生の早い中段攻撃。相手のしゃがみ状態にヒットさせれば、キャンセルしてホークファングにつなげられる。跳び込みはリーチの長いジャンプ強Kが強力。空対空には空中吹っ飛ばし攻撃がおすすめだ。右サイドステップ攻撃(強K)は、リーチが長くヒット時に相手を浮かせられる。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P→⬇+強K】は1発目の発生が早いが、立ち弱Pの先端ヒットか、相手がしゃがみ状態でないと1発目、2発目がヒットしない。また3発目は受け身可能なので、素早く必殺技へつなごう。【⬇+弱K→⬇+弱K→⬇+弱K】はリーチが長くけん制に最適。【⬇+強K→⬇+強K→⬇+強K】は下段始動のスタイリッシュアート。1発目でダウンを奪い、2発目からはダウン追い打ちとなる。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P (5 上) ※1 → 弱P (12 上)
  - → ➡+強P [01] (10+12 中)
  - → 強K (11 中)
    - → ➡+強P [02] (10+12 中)
    - → 強K [03] (12+10 中) ※2
    - → ⬇+強K [04] (12 下)
    - → ⬅+強K [05] (10+13 上) ※2
  - → ⬇+強K [06] (12 下)
- 弱K (6 上) ※1
  - → 弱K (12 上)
    - → ➡+強P [07] (10+12 中)
    - → 強K [08] (14 中)
  - → 強K [09] (14 中) ※1
  - → ⬇+強K [10] (12 下)
- ➡+弱K (11 上)
  - → 弱K (10 上) ※1
    - → ➡+強P [11] (10+12 中) ※1
    - → 強K [12] (16 中)
  - → 強K [13] (15 中)
  - → ⬇+強K [14] (12 下)
- ⬇+弱K (6 下) → ⬇+弱K [15] (10 下) ※3
  - → ⬇+弱K [16] (10 下) → ➡+強P [17] (10+12 中) ※1
  - → ➡+強K [18] (14 中)
- ⬆+弱K (11 下) → ⬆+弱K (8 下) ※1
  - → ➡+強K [19] (11 中) ※1
  - → ⬆+強K [20] (11 下)
- ⬇+強K (18 下) ※1
  - → ➡+強K [21] (10 上)
  - → ⬇+強K (10 下)
    - → ➡+強K [22] (14 中)
    - → ⬇+強K [23] (14 下)
    - → ➡+強P [24] (10+12 中) ※1
- ⬅+強K (12 中)
  - → ➡+強K [25] (13 中) ※1
  - → ⬇+強K [26] (10×2 下→上) ※1
- 空中で弱K (7 中) → 強K [27] (10 中) ※1
- ⬆+弱K (11 下) → ⬆+弱K (8 下) ※1 → 弱K強K同時押し [28] (5 上) ※4
- ドラゴンフライ中に➡ [29] (— —)
- ドラゴンフライ中に⬅ [30] (— —)
- ドラゴンフライ中に弱K [31] (8+12 中) ※1
- ドラゴンフライ中に強K [32] (5×2 下) ※1 → 強K [33] (5+12 下) ※1 ※5
- ドラゴンフライ中に➡+強K [33] (10×2 下→中) ※1 ※5
- ドラゴンフライ中に弱K強K同時押し [34] (— —) ※5

※1：キャンセル不能
※2：1段目のみキャンセル不能
※3：ボタン押しっぱなしでフェイント
※4：ドラゴンフライへ移行
※5：ドラゴンフライ解除

Richard Myer

Richard Myer

■ドラゴンフライ

両腕を軸に低い姿勢で構える。構え中はガードできるが、しゃがみガードで防げる技以外はくらう。追加弱Kは構えを維持する中段攻撃。追加強K、追加【強K→強K】は下段。後者は通常の構えに戻る。→＋強Kは下段の足払いから中段判定の蹴りに移行し、通常の構えに戻る攻撃。追加弱K強K同時押しは、攻撃せず通常の構えに戻る動作だ。ドラゴンフライ後に出せる中下段攻撃は発生が早く相手は見切れないはずなので、壁際に相手を追い詰めたときに構えてラッシュをかけよう。

■ラッシュホーン

前方に跳び込むような動作から蹴りで攻撃する中段攻撃。スキは小さいのでガード崩しに使おう。

■ワイルドファング

前方に回転しながら蹴りで攻撃する。弱より強の方がジャンプの軌道が高く、どちらもガード時のスキは大きい。ヒット時は相手を地面にたたき付けるが、受け身を取られる。相手が受け身を失敗したときのみ、しゃがみ弱Kで追撃しよう。

■ローリング・トマホーク

後方回転しながら蹴りで攻撃する。弱は攻撃発生後まで無敵時間があるので、割り込みに重宝する。発生は若干遅く、対空には不向き。強は無敵時間は無いが、後述のスパローイーグル、スカッドウルフへ移行できるため、連続技に組み込もう。

■スパローイーグル、スカッドウルフ

ローリング・トマホークからの派生技。スパローイーグルは両足で蹴る中段攻撃。スキが小さく、強ローリング・トマホークがガードされたときのフォローに使う。スカッドウルフは着地後に足払いで攻撃。スキが大きいのが難点だが、スパローイーグルをさばく相手に使うといいぞ。

■パオパオシャワー

前方回転しつつカカト落としで攻撃した後、起き上がると同時に蹴りを繰り出す。弱は中段判定でかがみ込んでいる間は全身無敵。ただしステージ中央でガードされると、起き上がり時の蹴りが空振りするのでスキは大きい。強は上段判定だが、攻撃発生が早く起き上がり蹴り部分が相手に当たりやすい。スキは若干大きめだが、ガード時は距離が離れるので反撃されにくい。

■エアロバタフライ

ダッシュ動作がヒットすると地上、もしくはダウン状態の相手をロックし、連続蹴りで追撃を加える。攻撃発生が早く威力が高いので、連続技に組み込みやすい。ただし、ガード時のスキは大きめなので、確実にヒットさせるように。なお、ダッシュ動作部分をスーパーキャンセルできる。

■ホークファング

空中から軌道を変えつつカカト落としで攻撃した後、急降下蹴りを放つ。急降下蹴り部分をガードさせれば反撃を受けないので、空中からの奇襲や、立ち強K始動の連続技に組み込もう。

■ガゼルダンス

コマンド入力するとカカト落としを繰り出し、さらに追加入力で回し蹴りへ連係する。攻撃発生が早めなので、連続技に組み込むのがおもな使用方法。カカト落とし、回し蹴りどちらもガード後のスキが大きいので、ヒット確認してから出そう。

■フリッパービート

前方に移動しながら逆立ちし、連続して蹴りを加える。技後は自動的にドラゴンフライ状態に移行する。相手を壁に追い詰めた状況下での連続技に組み込み、ドラゴンフライ状態で起き上がりを攻め込もう。ただし、技後のスキはかなり大きい。

■ローリングアルマジロ

2回ワイルドファングを放つ。相手のスキに立ち強Pを当てたときにつなぐのが基本。中段だが暗転演出があるので、相手にガードされやすい。

■ヴァイオレントエレファント

中段判定のカカト落としがヒットすると相手をロックし、連続攻撃へ移行する。スーパーキャンセルを利用した連続技に組み込むのが基本だが、発生まで無敵があるので割り込みに使ってもいい。

■ワイルドダンス

コマンド入力するごとに多彩な蹴り技へ移行していく超必殺技。2段目が当たる瞬間に↓↘→＋弱P、6段目の瞬間に↓↙←＋弱K、以降7段目中に↓↘→＋強P、9段目中に↓↙←＋強K、11段目中に↓↘→＋強Kとヒット数に目安をつけてコマンド入力をすると成功させやすい。無敵時間がある上に発生が早いので、割り込みや連続技に組み込みやすいのが特徴。

Richard Myer

Story

サウスタウン、イーストアイランド——。

この界隈でもっとも有名な店がパオパオカフェであることに、特に異論をさしはさむ者はいないだろう。

オーナー兼マスターの名前はリチャード・マイヤ。

カポエラを世に広めるため、妻とともにブラジルから渡米してきた、ある意味では風変わりな男である。

当時のサウスタウンが、暗黒街の帝王ギース・ハワードによって支配されていたことは、リチャードにとっては幸運だったといえるのかもしれない。

ギースが定期的に開催していた格闘技の祭典——裏で莫大な金が動くトトカルチョの舞台でもある——キング・オブ・ファイターズによって、サウスタウンは世界中から数多くの格闘家たちが集まる一種の聖地となりつつあった。

そこにリチャードは、イベントスペースという名のリングを常設した店を開いたのである。

夜な夜な腕自慢の格闘家たちがこの店のリングに上がり、その闘いを見ようと多くの客たちが集まってくる。そしてリチャード自身も、目の肥えた格闘技ファンたちの前でおのれの技を披瀝し、カポエラの何たるかを人々に知らしめるために尽力してきた。

リチャードが見せるカポエラの妙技と臨場感あふれる熱いファイトが受けて、パオパオカフェの名は次第に広く知れ渡るようになり、やがて、街でこの店を知らない者はいないとまでいわれるほどになった。

ギースが倒れ、このサウスタウンでKOFが開催されなくなっても、パオパオカフェは格闘家たちの"社交場"であり、リチャードは若き格闘家たちのよきアドバイザーであり続けた。

その日の午後、リチャード・マイヤがふらりと現れたのは、自分が経営する1号店ではなく、ボブ・ウィルソンにまかせている2号店だった。

「やあ、ボブ」

「リチャード?」

開店を数時間後にひかえた店内には、ボブ以外のスタッフの姿はまだない。カクテルライトに照らし出されるステージを手ずから丹念に磨くことを日課としているボブは、ちょうどその作業を終えたばかりだったらしく、モップを肩に担ぎ、綺麗に磨き上げられたステージを満足げに眺めているところだった。

「——どうしたんですか、いったい?」

師ともあおぐカポエラ使いの突然の来訪に、ボブは首をかしげた。

「あなたがこんな時間に自分の店を留守にするなんて……1号店の改装は来週からでしょう?」

「いやまあ、それはそうなんだがね」

リチャードは2号店の店内をざっと見回し、小さく笑った。

「ところで、テリーはこっちにも顔を出したのかい?」

「ああ、いらっしゃいましたよ、ロックくんといっしょに」

肘までまくっていたシャツの袖を戻し、ボブはカウンターに入った。グラスを磨きながら、ちらりと上目遣いにリチャードを見やる。

「——またキング・オブ・ファイターズが開かれるそうですね」

リチャードは無言でうなずき、背の高いスツールに腰かけた。

前回のキング・オブ・ファイターズは、このサウスタウンに突如勃興したギャング団〈メフィストフェレス〉が裏ですべてを仕切っていたというもっぱらの噂だ。だが、その〈メフィストフェレス〉も壊滅し、この街の裏社会もようやく落ち着きを見せ始めている。

そんな折も折、さらに規模を拡大したKOFが何者かに開催されることになった。テリーたちの手もとにその招待状が届いていることは、リチャードも知っている。

ボブが出してくれたペレグリノに口をつけ、リチャードはいった。

「出るといっていたかね、あいつらは?」

「出るとはいってませんでしたよ。……でも、たぶん出るでしょう。テリーさんたちの目を見れば判ります」

「そうか……やはりテリーも出るのか」

「実はそのことで、私もリチャードに話があったんです。話というか、お願いなんですけどね」

グラスを磨く手を止めたボブは、腰に巻いたエプロンのポケットから1通の封筒を取り出し、カウンターの上に置いた。

「私のところにも来ました。KOFの招待状です」

「ほう。出るのかい?」

「出たいです」

ボブは迷いのない表情で即座にうなずいた。

もともとボブは、2号店を任せる人材を捜していたリチャードが、ブラジルでストリートファイトをしているところをスカウトしてきた若者である。その才能はリチャードのみならずテリーも認めるところで、なかば第一線をしりぞいた状態にある今のリチャードより、実力的にはすでに上といっていいのかもしれない。

ありあまる才能と情熱を兼ね備えた青年が、KOF開催のニュースを耳にして、胸を躍らせないわけがない。まさに目を見ただけでリチャードにもそれが判った。

「——だが、そうなるとこの店を誰にまかせたらいいんだい?」

「そうなんです。それで、できれば私が留守の間だけでも、リチャードにこの店を見ていてもらえないかと思っていたんですが」

「お願いというのはそのことかね?」

「はい。身勝手な頼みだということは判っているんですが……」

「気にすることはないさ。実は私のほうにも身勝手な頼みというヤツがあってね」

リチャードはボブが置いた封筒の隣に、それとまったく同じ封筒を置いた。

「——私のところにも届いたんだよ」

目を丸くするボブに、リチャードは軽くウインクして続けた。

「それで、できれば1号店が改装中の間、ボブに3号店のフォローも頼みたいと思っていたんだがね。いや、身勝手な頼みだということは判っているんだが」

「まったく……」

自分のセリフを反芻したようなリチャードの物言いに、ボブは気の抜けたような笑いをもらした。

「店を開く準備を放り出して何を話しにきたのかと思ったら、あなたもだったんですね」

「久しぶりにテリーと顔を合わせたら、年甲斐もなく血が騒いできてね」

「年甲斐もなくといういい方はおかしいでしょう。本来あなたは、まだまだ老け込むような年じゃありませんよ。引退するには早すぎるでしょう?」

ひとしきり笑った後、ボブはステージのほうを一瞥した。

「——どうです、久しぶりに?」

「勝ったほうはカーニバルに参加、負けたほうは店番——かね?」

「そんなところです。あいにく、二人そろって参戦というわけにはいかないでしょうから」

「OK、ボブ」

スツールから降り、リチャードは上着を脱いだ。

「——若さと才能だけでは埋められない経験の差ってものを教えてあげようか」

Nightmare Geese
ナイトメアギース

—よみがえる悪夢—

Nightmare Geese

NORMAL COLOR

ANOTHER COLOR

Profile

誕生日	1月21日
身長	183cm
体重	82kg
血液型	B
出身地	アメリカ
格闘スタイル	古武術
趣味	不特定(凝り性だが飽きっぽい)
大切なもの	己自身
好きなもの	ステーキ(レア)
嫌いなもの	邪魔者(自分の野望を妨害する者)
得意なもの	物事を強引に解決させること、ビリヤード

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「You reprocess to me！」
登場(vs.マリー)	「あの男の孫娘か……」
登場(vs.溝口)	「ふん……」
登場(vs.ビリー)	「人の一生など、すぎてしまえばただの夢のようなものだ。おまえが目にしているこの姿さえも……」／「よかろう。今ひとたびの悪夢、存分に堪能するがいい」
挑発	「come on！」
勝利(A)	「ハッハッハ……Die Yabo！」
勝利(B)	「See you in your Nightmare」
勝利(vs.アルバ、ソワレ、デューク)	「この程度の男がトップとは……サウスタウンもくだらん街になったものだ」
勝利(vs.餓狼・龍虎キャラ※)	「悪夢に怯えるか……惰弱な……」
コンティニュー	「チッ……」
フィニッシュ	「ヌオオオオォォォォオッ……！」
攻撃系音声	
弱攻撃	「フッ！」
強攻撃	「ハァッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「ウンッ！」
サイドステップ攻撃(強P、⬇+強K)	「ハァッ！」
サイドステップ攻撃(強K)	「ウンッ！」
弱ダメージ	「グッ！」
強ダメージ	「グァッ！」
投げダメージ	「グオオッ！」
必殺ダメージ	「ウオオオッ！」
前方緊急回避	「フッ！」
サイドステップ	「フッ！」
受け身	「フン……」
投げ外し	「雑魚がっ！[50%]／雑魚が[50%]」
さばき	「ハ！」
さばき(成功)	「アハ～ン？[50%]／否！[50%]」
殺斬片手投げ	「フンッ！」
真空投げ	「ハッハッハッハッハッハッ！」
鬼殺・不動拳(2発目)	「鼠輩めが……」
烈風拳	「レップウゥゥケンッ！」
ダブル烈風拳	「ダブルゥゥレップウゥゥケンッ！」
疾風拳	「シップーケン！」
邪影拳	「ジャエーケン！」
各種当て身投げ	「フンッ！」
上段当て身投げ(成功)	「ラクホウ！」
中段当て身投げ(成功)	「コウリュウ！」
下段当て身打ち(成功)	「フッコ！」
雷鳴豪波投げ	「立て・・・」「出直せ」
レイジングストーム	「レイジング……」「ストォォォーム！」
羅生門	「ハアァァァァアッ！」「ラッショ――モ――ン！」
デッドリーレイブ	「デッドリーレェェイブ！」「ハッハッハッハッハッハッ・…」
SA1(フィニッシュ)	「惰弱な・・・」
SAフィニッシュ1	「笑止」
SAフィニッシュ2	「無様な」
SAフィニッシュ3	「くだらん……」
SAフィニッシュ4	「どうした？」

※：餓狼・龍虎指定のキャラは舞、ユリ、キム、リチャード、ジェニー、ワイルドウルフ、Mr.カラテの7人

■通常技・システム共通技

ジャンプ強Pはヒット時ののけぞりは短いが、何ヒットするかが見切られにくい。ジャンプ強Kは下方向に鋭い蹴り。小、中ジャンプを使って跳び込むときに。垂直ジャンプ強P、垂直ジャンプ強Kは前方、後方ジャンプの動作とは異なり、前者は1ヒット、後者は空中回し蹴りに。空中吹っ飛ばし攻撃は攻撃判定の持続時間が長く、空対空、跳び込みの両方に使える。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P→強P→強P→➡+強P→➡+強P】は1発目の攻撃発生が早いので、ジャンプ攻撃からのつなぎに。【➡+弱K→⬇+弱K→⬇+強K】と【➡+弱K→強P→強P】はリーチの長い下段攻撃始動。後者は2発目がしゃがみやられ状態の相手に空振りする。【➡⬅+強P→強P→強P】は発生が遅いが、1発目は上半身無敵。相手の打点が高い攻撃をかい潜りたい状況で使おう。

Stylish Art

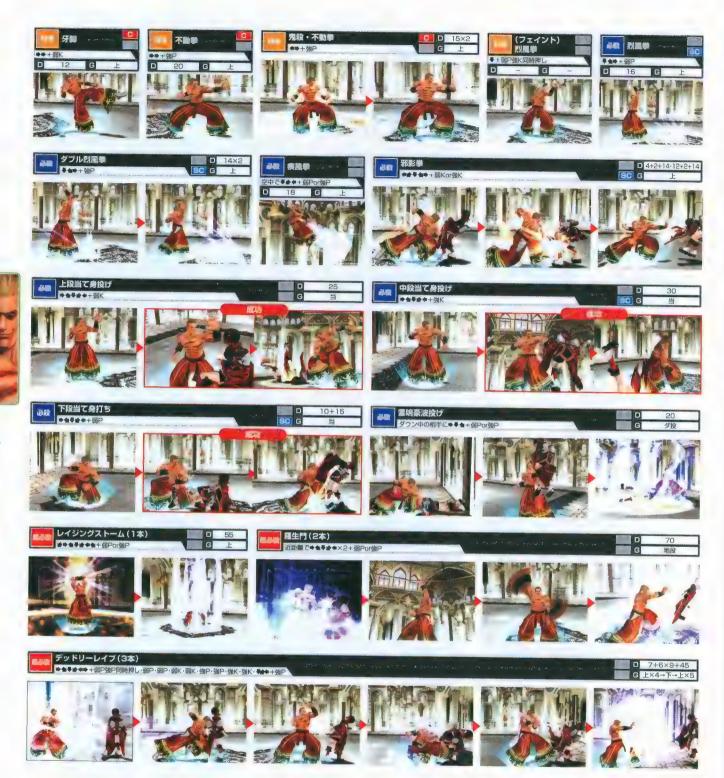
スタイリッシュアート

- 弱P 5 上 ※1 → 弱P 5 上 → 強P 8 上 → 強P 8 上 → ➡+強P 8 上 → ➡+強P 14 上
- 弱K 6 上 ※1
  - → 弱K 8 上 → 弱K 12 中
  - → ⬆+強P 12 上 → ⬆+強P 10 中 → 強K 10 上
  - → 強K 12 上
    - → 強P 12 上
    - → 強K 14 中
    - → ⬇+強K 12 下
- ➡+弱K 10 下
  - → ⬇+弱K 8 下 → ⬇+強K 10 下
  - → 強P 13 上 → 強P 14 上
- ⬆+弱K 12 上
  - → 強K 12 上
    - → 強K 14 上
    - → ⬇+強K 10 下
  - → ⬆+強K 10 中
- ➡+強P 10 上 → ➡+強P 14 上
- ⬆+強P 8+12 上
  - → 強P 12 上 → 強K 12 上
  - → ⬆+強P 12 上 → 強P 20 上
- ➡⬅+強P 14 上 → 強P 12 上 → 強P 20 上
- 強K 20 上 → 強K 14 上 → ➡+強K 18 上

※1:キャンセル不能。ただし、(フェイント)烈風拳にはキャンセルできる

Nightmare Geese

Nightmare Geese

Nightmare Geese

■牙脚

前方にステップしながら前蹴りを放つ。必殺技でキャンセルでき、ヒット時は相手を浮かせる。

■不動拳

前進しながら掌で突く。攻撃発生前の上半身部分にガードポイントがあるため、相手の下段以外のけん制技を防ぎつつ攻撃できる。ヒット時は相手を大きく吹き飛ばす効果がある。

■鬼殺・不動拳

両腕を振り下ろす動作からパンチを繰り出す2段技。1段目の発生する直前に無敵時間がある。

■(フェイント)烈風拳

烈風拳を撃つフリをする特殊なフェイント動作。動作中は必殺技へ移行できるため、烈風拳を撃つフリをして相手の跳び込みを誘い、上段当て身投げで迎撃する、といった芸当が可能だ。

■烈風拳

拳を振り上げ、地面を疾走する衝撃波を発生させる。飛び道具という性質を生かしてけん制に使ったり、連続技に組み込むのが主な利用方法だ。

■ダブル烈風拳

拳を振り上げて目の前に衝撃波を作り出した後、さらにもう片方の拳を振り上げて衝撃波を飛ばす。最初の衝撃波にも攻撃判定があり、2ヒットさせれば威力が高いので連続技に組み込むといいぞ。ただし、スキが大きいので、確実にヒットする状況でのみ出すこと。また、ダブル烈風拳で発生する衝撃波は、相手の闇払い、パワーウェイブのような普通の飛び道具を貫通する特性を持つ。

■疾風拳

空中から前方斜め下方向に衝撃波を飛ばす技。撃った後、ギース自身は後方に跳ねてから着地する。攻撃判定が大きく、空対空迎撃や遠距離戦時のけん制に使いやすい。着地した後に一瞬スキがあるので、懐に潜り込まれると危険だ。

■邪影拳

前方に向かって勢いよく突進し、3ヒットの連続攻撃を仕掛ける。弱は攻撃発生が早いが技後に大きなスキがあり、強は逆に攻撃発生は遅いもののガードされても反撃を受けない。ただし、1～3段目は連続ガードになっていないので、各種さばきで割り込まれてしまうのが難点。

■上段当て身投げ

ギースの上半身部分に当たる飛び道具以外の攻撃を受け止め、相手を後方へ投げ捨てる当て身投げ。コマンド入力完成と同時に当て身判定が発生するので、対空や打点の高い攻撃に対する割り込みに使おう。成功後は雷鳴豪波投げで追撃できるため、トータルダメージはかなりのものだ。

■中段当て身投げ

ギースの胸部分からヒザに当たる相手の攻撃を受け止め、地面にたたき付ける当て身投げ。攻撃を受け止められるようになるタイミングがコマンド入力完成後3フレーム目からなので、割り込みで出すとつぶされる可能性がある。なお、中段当て身成功後はスーパーキャンセル可能。デッドリーレイブ、レイジングストームへつなぐといい。

■下段当て身打ち

ギースの肩より下の部分に当たる攻撃を受け止めて、掌底で反撃する。コマンド入力完成直後から攻撃を受け止められるので、打点の低い攻撃への割り込みに利用しよう。掌底部分はスーパーキャンセルが可能で、デッドリーレイブ、レイジングストームがこの技から連続ヒットする。

■雷鳴豪波投げ

ダウンしている相手をつかみ、雷鳴とともに地面にたたき付ける。上段当て身投げ後の追撃に使う。

■レイジングストーム

両腕を地面にたたき付けると同時に、巨大な衝撃波を発生させる。攻撃発生は遅めだが発生後まで無敵時間があるので、相手の連係に対する割り込みで活躍する。威力が高いので、スーパーキャンセルを利用した連続技にも組み込みたい。

■羅生門

相手をつかんで上空に放り投げた後、落下してくるところに両手で攻撃するコマンド投げ技。攻撃発生が1フレームと早く、相手の立ち状態のみを投げられるので、反撃やガード崩しに使おう。

■デッドリーレイブ

無敵状態のまま前方へ移動する突進攻撃がヒットすると相手をロックし、ボタンの追加入力とともにギースが追撃を加えていく超必殺技。攻撃発生自体は遅いが威力が高いので、ダブル烈風拳やサイドステップ攻撃から連続技に組み込もう。

Story

毒々しいネオンサインの光が射し込む、薄汚れたホテルの一室で、男はベッドの上に両足を放り出し、壁にもたれていた。

窓辺には、吸殻でいっぱいになったギネスビールの空き缶と、すでに中身のなくなったゴロワーズの空き箱が並んでいる。

その向こうでは、場末のナイトクラブの看板が、かすかな音を立てて明滅を繰り返していた。

「―――」

ドアにかけられたボードに、硬い音を立ててダーツが突き刺さった。

単純に考えれば、床の上に転がった空き缶の数だけ、男の胃袋の中にはアルコールが流し込まれたことになる。

だが、ダーツを持つ男の手には微塵の震えもない。ボードを見つめるまなざしにも酔いの影はなく、いっそ空恐ろしいほどに冷徹だった。

「オレは、認めねえ――」

男が呟き、また1本、ボードの中央にダーツが突き立った。

ベッドサイドのテーブルの上には、3つにたたんだ三節棍が、ユニオンジャック柄のバンダナに巻かれて置いてある。

見る者が見れば、そのアイテムひとつだけで、この安い部屋に逗留している男の正体を察しただろう。

ダーツをすべて投げ終えた男は、短めに刈り揃えられた金髪をバンダナで包み、三節棍を革ジャンの懐に忍ばせて部屋を出た。

「てめえらみんな、目障りなんだよ――」

男が立ち去った部屋には、サウスタウンでのギャング同士の抗争の沈静化を報じる新聞記事が、ズタズタに切り裂かれた状態で散乱していた。

ギース・ハワードの名が刻まれた墓碑に、静かに雨が降りそそぐ。

花を手向けるでもなく、じっと無人の墓地に立ち尽くしていたビリー・カーンは、目の前の墓から背後の遠景に視線を移した。

灰色にけぶった雨のビジネス街のさらに向こうに、ひときわ背の高いビルが超然とたたずんでいる。

ギースタワー――廃墟と化してもなお、いまだにこの街でもっとも巨大な建築物としてあり続けるそのビルを、人々はそう呼んでいる。

だが、人々の記憶は確実に風化し、過去の上には新しい日々が次々に積み重ねられていく。

そんな人の性を、ビリーは憎んだ。

「……オレは絶対に認めねえ」

呪文のように繰り返し、ビリーはこの街で天にもっとも近い場所へと向かった。

ギースタワー最上階――巨大な仁王像が見守る板張りのフロアは、ギースが道楽のためにあつらえさせた闘いの舞台だ。

そして、同時にそこは、ギースがおのれの人生にみずから幕を引いた場所でもある。

雨のそぼ降る中、ギースの野望の終焉の地を訪れたビリーは、ガラスの抜けた窓から灰色の下界を睥睨した。

「――てめえら全員がギース・ハワードって人間のことを忘れたとしても、オレだけは絶対に忘れねえ……」

風とともに吹き込む雨に目を細め、ビリーは怨嗟の声をもらした。

「じきにてめえらにも思い出させてやるぜ。――この街が、本当は誰のものかってことをよ」

そんな自分の呟きに、ビリーはふと苦笑して振り返った。

「――まあ、オレがそんな殊勝なことをいったって、あんたは冷たく笑うだけでしょうがね」

誰もいない荒れ果てた舞台に、ギース・ハワードという一代の梟雄の幻影が立ち尽くしている。

「オレは……今もあんたの背中を見つめ続けているのかもしれねえ」

ビリーはバンダナをはずしてポケットに押し込んだ。

「――だが、その生き方を後悔しちゃいませんぜ。オレはオレのやりたいようにやらせてもらうだけです」

土砂降りの雨の中、野良犬が徘徊するのにふさわしい裏路地の水溜まりを踏んで、ビリーはその男と対峙した。

「……あのおかたがこの街からいなくなったってのに、どうしててめえはそうやってのうのうと生きてやがる？　てめえ……テリーよォ！」

肩に担いでいた朱塗りの棍を持ち替え、すばやく繰り出す。

かろうじてそれをかわしたテリーを見据え、ビリーは舌打ちした。

「ここはな……てめえらが我が物顔でうろついてていい場所じゃねェんだよ！」

「ビリー……おまえはまだ、ギースの亡霊に取り憑かれているのか……？」

抜き身の刃物のようなまなざしにひるむことなく、テリー・ボガードは痛ましげにかぶりを振った。その哀れむような表情が、ビリーの憎悪を加速させる。

「うるせえ！　てめえがあのおかたの名前を軽々しく口にすんじゃねえ！」

1本の棒と化した三節棍でテリーの足の甲を突く。テリーはそれもたくみにかわしていたが、ビリーの動きは途切れなかった。

「いゃっは～ッ！」

地面にめり込んだ棍の先端を支点として、棒高跳びの要領で地を蹴り、一気に間合いを詰めながら体重を乗せた蹴りをテリーに浴びせかける。

「ぐっ――」

「テリー！」

間髪入れずに攻めかかろうとしたビリーの前に立ちはだかるように、ロックが両者の間に割って入ってきた。

「らしくないぜ、テリー！　どうして本気で闘わない？」

テリーを背後にかばい、ロックはビリーを見据えて身構えた。

「あのガキがずいぶんとデカくなったもんだ……」

淡々と呟き、ビリーは三節棍を構え直した。

「――見せてみろよ」

「何？」

「てめえが本当にあのおかたの血を受け継いでる人間かどうか、俺に見せてみろっつってんだよ、ロック・ハワード！」

その刹那、ロックの赤い瞳が燃え上がった。

「オレはっ……！　あの男の息子なんかじゃないっ！」

青白く輝く拳でビリーに打ちかかっていくロック。

それを迎え撃つビリーの顔が、歓喜の笑みにゆがんでいた。

Ninon Beart
ニノン・ベアール

―悪魔と踊る少女―

NORMAL COLOR

A
B
C
D
ANOTHER COLOR

A
B
C
D
Profile

誕生日	11月14日
身長	157cm
体重	45kg
血液型	AB
出身地	アメリカ
格闘スタイル	黒魔術+中国拳法
趣味	悪魔召喚、呪詛
大切なもの	祖母からもらった人形
好きなもの	ドジを踏む姉
嫌いなもの	説教臭い姉
得意なもの	姉いじり

Ninon Beart

VOICE LIST

[illegible]	
登場	「あなたの肩に、黒い影が見える……」
登場(vs.舞、ユリ、リリィ、フィオ)	「あなた……誰か呪いたい相手とかいない? わたしが呪ってあげるし……」
登場(vs.ロック)	「あなた……けっこうわたしのタイプだし。……うふふふ……」
登場(vs.ミニョン)	「……ふぅ。バカみたい」
登場(vs.クーラ)	「あなただってお人形みたいだし」
登場(vs.ギース)	「あなた……わたしの魔術で消滅させてあげるし……」
登場(vs.ジェニー)	「……別にうらやましくなんかないし」
挑発	「……誰かが呼んでるわ……」
勝利(A)	「そんなに弱くて、生きていくのがつらくならないの……?」
勝利(B)	「あはははははは! うふふふ!」「……ふぅ。バカみたい」
勝利(vs.ミニョン)	「お姉ちゃんの白魔術じゃ、わたしの黒魔術には勝てっこないし」
勝利(vs.クーラ)	「……わたし、あなたのこと気に入ったし」
勝利(vs.ジェニー)	「……本当にうらやましくなんかないし」
フィニッシュ	「もう~だめぇぇぇぇ~~……!」
コンティニュー	「ぜんぜん悔しくなんかないし」
[illegible]	
弱攻撃	「ふっ!」
強攻撃	「はっ!」
吹っ飛ばし攻撃	「よしてよ!」
サイドステップ攻撃(強P)	「つまんないし……」
サイドステップ攻撃(強K)	「よしてよ!」
サイドステップ攻撃(↓+強K)	「はっ!」
弱ダメージ	「あっ!」
強ダメージ	「うっ!」
投げダメージ	「はぁ……っ!」
必殺ダメージ	「ああ……っ!」
[illegible]	「あはははは」
サイドステップ	「あはははは」
受け身	「まだだし」
投げ外し	「放して」
さばき	「あなた……」
さばき(成功)	「死ぬわ……」
セフィロトの光輝	「カッコ悪い……うふふ」
クリフォトの晦冥	「お話にならないし」
ウロボロスの円環	「行くわ」
デミウルゴスの雷光	「我が右手にミカエル」
アラディアの吐息	「我が左手にウリエル」
メルクリウスの囁き	「我が前にラファエル」
サラマンデルの抱擁	「イヨ・イヨ・ザバティ・ラキラキ」
リリスの誘惑	「ル・オーラム・エイメン」
アブラクサスの黎明	「我が後ろにガブリエル」
デミウルゴスの怒り	「見てる、お姉ちゃん?」「デミウルゴスの怒りを!」
デミウルゴスの鉄槌	「これがわたしの力よっ!」
メルクリウスの沈黙	「聖なるかな沈黙の王よ!」
ヘカーテの黒い月	「ザーザース・ザーザース・ナーサタナーダー・ザーザース」
SA21	「悪魔が呼んでるわ」
SA25	「ほら!」
SA中のフェイント	「馬鹿みたい……」
SA中のフェイント	「やんないし……」
SA中のフェイント	「つまんないし……」
SA中のフェイント	「くだらないし」
SA中のフェイント	「飽きちゃったし」
SAフィニッシュ1	「これくらいじゃすまさないし」
SAフィニッシュ2	「退屈だし」
SAフィニッシュ3	「もっと踊って[50%]/もっと遊んで[50%]」
SAフィニッシュ4	「笑っちゃうわ[50%]/無様だし[50%]」

■通常技・システム共通技

しゃがみ弱Pは地上通常技中最速の発生を誇る。反撃に使いつつ、キャンセル弱アラディアの吐息につなげよう。しゃがみ強Kはスキが小さいので反撃を受けにくく、ヒット時はダウン追い打ちが間に合う。ジャンプ強Kは横方向へのリーチが長く、持続も長い。中ジャンプから早めに出せば、強力な接近手段に。また、ジャンプ吹っ飛ばし攻撃も横方向に強く使いやすい。発生が若干遅いので中ジャンプと同時に出そう。

■スタイリッシュアート

【弱K→弱K→弱K】は発生が早く、反撃や連続技に便利。続けて強メルクリウスの嘆きにつなごう。また、スタイリッシュアート中に出せる挑発だが、弱Pで出せるものは相手のパワーゲージの1本の1/8を、弱Kで出せるものは1本の1/4を減少させる効果がある。弱Pは動作前半、弱Kは後半を空振りキャンセル可能だ。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P 5 上 ※1
  - →+弱P 8 上
    - →+強P 12 上
      - 弱K 11 上
        - 強K 10+30 中 ※2
          - 弱P ― 挑発
          - 弱K ― 挑発
      - 弱K 8×2 上→中 ※2
        - 弱P ― 挑発
        - 弱K ― 挑発
- 弱K 6 上 ※1
  - 弱K 10 下
    - 弱K 10 上
      - 弱P ― 挑発
      - 弱K ― 挑発
    - 強K 14 中
- →+弱K 11 上
  - →+強K 12 上
  - ↓+強K 12 下
    - 強K 8×2 上→中 ※2
      - 弱P ― 挑発
      - 弱K ― 挑発
    - ↓+強K 16 下 ※1
    - ↑+強K ― 下
- 強P 13 上
  - 強P 12 上
    - 強P 12 上
      - 弱P ― 挑発
      - 弱K ― 挑発
    - ↓+強P 12 下
    - ↑+強K 8+10 中 ※1
  - →+強P 11+5×2 上 ※2
    - 強K 16 上 ※2
    - ↓+強K 14 下
  - ←+強P 16 中
    - 強P 18 上
      - 弱P ― 挑発
      - 弱K ― 挑発
  - 強K 12 上
    - 強K 10 上
      - 弱K ― 挑発
- ↑+強P 12 上
  - 強K 14 上
    - 強K 14 上
      - 弱P ― 挑発
      - 弱K ― 挑発
    - ↓+強K 12 下
      - 強K 16 下 ※1
- 強K 17 上 ※1
  - 強K 15 上
- ↓+強K 16 下 ※1
  - 強K 15 上
  - ←+強K ― 下
- →→+強K 8+10 中 ※2
  - 強K 8+10 中 ※2
    - ←+強K 10 下 ※1
      - 弱P ― 挑発
      - 弱K ― 挑発
  - ←+強K 10 下 ※1
    - 弱P ― 挑発
    - 弱K ― 挑発 ※1
- 空中で↓+強K 10×2 中
  - → ― ―
  - ← ― ―
    - 強K 20 中

※1：キャンセル不能　※2：1段目のみキャンセル不能

Ninon Beart

ウロボロスの円環
+強K
C D 8+10
G 中
※1段目はキャンセル不能
必殺 デミウルゴスの雷光
+弱Por強P
D 14
SC G 上
必殺 デミウルゴスの散華
デミウルゴスの雷光中に+弱Por強P
D 16
G 上
必殺 アラディアの吐息
+弱Por強P
D 16
SC G 上
※強のみSC可能
必殺 メルクリウスの嘆き
+弱Por強P
D 18
SC G 上
必殺 リリスの誘惑
+弱Por弱Kor強Por強K
D –
G –
必殺 サラマンデルの抱擁
近距離で+弱Kor強K
D 8×2+10
SC G 地投
必殺 アブラクサスの黎明
+弱Kor強K
D –
G –
必殺 アブラクサスの黄昏
アブラクサスの黎明設置中に+弱Kor強K
D 20
G 上
超必殺 デミウルゴスの怒り（1本）
×2+弱Por強P
D 25×2+40
G 上
超必殺 デミウルゴスの鉄槌（1本）
デミウルゴスの怒り中に+強P
D 72
G 下
超必殺 メルクリウスの沈黙（2本）
×2+弱Por強P
D 65
G 上
超必殺 ヘカーテの黒い月（3本）
×2+弱Kor強K
D 9×9+10
G 中

Ninon Beart

■ウロボロスの円環

回転しつつ踵落としを放つ中段技。強Kを連打すれば連発できるが、さばきで対応されやすいので使いにくい。2発目はキャンセル可能となっており、しゃがみヒット時は弱アラディアの吐息やメルクリウスの沈黙がつながるので、相手のしゃがみガードを崩しつつ狙っていくといい。

■デミウルゴスの雷光→デミウルゴスの散華

デミウルゴスの雷光は丸く大きな電撃の弾を放つ飛び道具。強の方が弾速に優れる。放つ際にやられ判定が前に出ないので出始めをつぶされにくい上、攻撃判定が大きく軌道が高いおかげで小&中ジャンプで跳び越されにくいなど、けん制としての使いやすさは抜群。一応、弾を飛ばした直後にスーパーキャンセルできるが、有効に活用できる場面はほとんど無い。デミウルゴスの散華はデミウルゴスの雷光を破裂させる派生技。攻撃判定に奥行きが付くおかげで、デミウルゴスの雷光を緊急回避やサイドステップで回避された際に使えば、そのスキにヒットさせられる。なお、デミウルゴスの雷光で止めるよりも、デミウルゴスの散華に派生させた方が若干だがスキが小さくなる。近距離から繰り出す際は必ず派生しておこう。

■アラディアの吐息

竜巻を巻き起こして周囲にバリアを張る打撃技。弱は発生が早い上、出始めまで完全無敵を持つため、対空や攻守を切り返す際に役立つ。その分、ガードされた際のスキは大きいので注意したい。強はスキが小さいためガードされても反撃を受けにくいが、発生が遅く無敵も無いので使いどころが難しい。なお、強のみスーパーキャンセル可能。

■メルクリウスの嘆き

回転して衝撃波を発生させる打撃技。弱よりも強の方が発生が遅い分、リーチと威力に優れる。ダメージの高い強を空中連続技に組み込むのが主な使いどころとなる。また、ガードされても反撃を受けにくく、攻撃判定の持続も長いので、けん制として置いておくように使ってもいいだろう。

■リリスの誘惑

姿を消して瞬間移動する移動技。弱Pは1キャラ分前方、弱Kはその場、強Pは2キャラ分前方、強Kは2キャラ分後方に出現する。出現後のスキは小さいが、ここに攻撃を受けるとカウンターヒットとなってしまうので注意。スタイリッシュアートをガードされた際に、キャンセルで強Kを出して距離を取る、といった使い方が有効となる。

■サラマンデルの抱擁

炎の弾を3連続で見舞う。近距離でしか出せず、また通常技をキャンセルして出すこともできない（空振りキャンセルからなら出せる）が、発生が早い上に3発とも中段判定となっているので、至近距離でのガード崩しとして頼りになる。なお、相手が空中に居る際は出せず、ボタンに対応した通常技が発生する。入力を常に強Kでしておけば、ジャンプで逃げる相手に対して立ち強Kが発生、これを迎撃してくれるので覚えておこう。

■アブラクサスの黎明→アブラクサスの黄昏

アブラクサスの黎明は、こちらの位置をホーミングしてゆっくりと追いかけてくる光球を召喚する。光球は約5カウントが経過すると消滅する。アブラクサスの黄昏は召喚した光の弾を膨張させる派生技。なお、膨張した光の弾は真上に上昇するが、攻撃判定を持つのは出始めの一瞬のみ。

■デミウルゴスの怒り→デミウルゴスの鉄槌

巨大な雷球を生み出し、前方に向かって飛ばす。構え中にも攻撃判定があり、最大で3ヒットする。とはいえ、壁を使わない限りフルヒットさせるのは困難で、フルヒットしないと威力に欠けるのが難点。デミウルゴスの鉄槌は雷球を地面で破裂させる派生技で、パワーゲージがさらに1本必要となる。当てにくい代わりに威力が非常に高く、ヒットの仕方次第ではさらなる追撃も可能となる。

■メルクリウスの沈黙

画面上部まで覆う巨大な竜巻を発生させる。発生が早く、発生まで無敵を持つため、弱アラディアの吐息と同様の使い方が可能。また、威力の高い単発技なので、通常のキャンセルを使って連続技に組み込んでもダメージが低下しにくい。

■ヘカーテの黒い月

10発の隕石を次々に落とす。パワーゲージ3本を使うだけあって威力が非常に高く、発生まで無敵が持続する。壁を活用すれば連続技に組み込めるので、チャンスを逃さないように。また、空中ヒット時は隕石が相手をホーミングしてくれる。

Ninon Beart

Story

たとえば道を歩いていて、目の前に大きな野良犬が現れたとする。

わたしはそんなもの少しも恐ろしいとは思わない。

やかましく吠え立てる声が鬱陶しければ、指先に小さな雷光をともして軽くひと振り。それだけで野良犬は尻尾の先を黒焦げにされて、情けない鳴き声をあげて逃げ去っていくし。

たとえそれが野良犬ではなくライオンだったとしても結果は同じ。尻尾の先だけじゃなく、全身が黒焦げになるかもしれないけど。

わたしには、怖いものなんか何もない。

わたしにはそれだけの、おばあさまから受け継いだ"力"があるし。

なのに、お姉ちゃんはそんなわたしを背後にかばって、声と足を震わせながら、野良犬に立ち向かおうとする。わたしはお姉ちゃんに守られるほど弱くないのに。

っていうか、むしろわたしのほうがお姉ちゃんを守ってあげる立場だし。

……思った通り、お姉ちゃんのご大層な魔法は野良犬の尻尾じゃなく向こうの木立の梢を焦がして、余計に相手を興奮させただけだった。

結局、野良犬を追い払ったのはわたしで、お姉ちゃんはきゃーきゃー騒いでただけ。

そのくせ、犬が逃げた後でこんなこというんだから。

「大丈夫だった、ニノン？　お姉ちゃんとはぐれちゃダメよ、もう！」

……半泣きでそんなこといっても説得力ないし。

第一わたしがお姉ちゃんとはぐれたわけじゃなくて、お姉ちゃんの歩みが遅くてわたしに置いていかれただけだし。

そもそも誰もいっしょについてきてなんて頼んでないし。

「…………」

エノク語の魔道書を何とはなしにめくっているうちに、いつの間にかうたた寝してしまっていたらしい。

幼かった頃の記憶を束の間の夢で反芻していたニノンは、古びた魔道書を閉じ、階下の物音に耳を傾けた。

おそらくミニョンは、きょうも無駄な努力を続けているのだろう。偉大な魔法使いだった祖母の後継者を勝手に自任している太平楽な姉——自分にはそれほどの才能がないということに、いまだに気づいていない。

「野良犬1匹追い払えなかったあのときに気づかなかったなんて……滑稽だわ」

くすりと微笑み、ニノンは祖母が遺してくれた人形に手を伸ばした。

その時、ふと奇妙な気配を感じた。

「……？」

敵意——悪意と呼ぶべきか。

独特の感覚でそれを察したニノンは、人形を抱いて立ち上がると、ほとんど足音を立てずに階段を降り、玄関ホールへと向かった。

仕事で忙しい両親は滅多に屋敷に帰ってこない。家政婦は買い物に出かけたばかりだ。がらんとしたホールに人気はなく、しんと静まり返っている。

だが、ニノンは確かに、何者かの無差別な悪意を感じ取っていた。

ぴたりと閉ざされた玄関のドアに歩み寄ったニノンは、その悪意の源を発見し、恐れることなくそれを手に取った。

「……なんだか見たことのある封筒だけど」

ドアと床の隙間から差し入れられていた封筒を拾い上げ、ニノンは玄関を出た。

石畳で舗装されたアプローチに人影はなく、ただ、遠くへと走り去る自動車のエンジン音が聞こえたような気がした。

「礼儀知らずな郵便配達もあったものね」

肩をすくめ、ニノンは手にした封筒をじっと見つめた。

そこに記された紋章は、死神の鎌に猛禽の翼——ただでさえ仰々しくおどろおどろしいものだったが、まさにこの封筒こそが、ニノンが逸早く察した悪意の源泉に違いなかった。いったい誰が届けてくれたのか知らないが、どのみちろくな手合いではあるまい。

封筒には差出人の名前はどこにもなく、表書きに姉の名前が記されているだけだった。

「……また例の格闘大会の招待状かしら」

キング・オブ・ファイターズ——確か前回、ミニョンが初出場を果たしたいわくつきの異種格闘技トーナメントだ。

「…………」

赤い封蝋を見つめ、ニノンは思案した。

KOFがいかに世界最高レベルの有名な大会であろうと、本来なら、ニノンが興味を持つようなものではない。姉と同様、多少は中国拳法をかじったことはあるが、あくまでニノンは魔術師であって、格闘家ではないのだから。

しかし、この招待状から感じた悪意の正体には興をそそられる。好奇心が旺盛なのは、魔術師にとっては美徳だ。

自分の部屋に取って返したニノンは、ペーパーナイフを使わず、慎重に封蝋を削ぎ落として招待状を開封すると、トーナメント1回戦の試合会場とその日時を確認した。

「……お姉ちゃんのことだから、きっとまた出場するっていい出すわね。全世界に恥をさらしてるって自覚がないみたいだし」

一人ごちる少女の唇に、冷ややかな笑みが浮かぶ。その刹那、まだあどけない横顔に、ぞっとするような色香が一瞬だけ混じってすぐに消えた。

「——でも、ちょうどいい退屈しのぎにはなるかも」

うまく元通りに招待状に封をしたニノンは、真冬の夜の星を思わせる美しい銀髪をかすかに揺らして部屋を出た。

ミニョンの部屋からは、相変わらず騒々しい音がしている。これでも本人は、偉大な祖母を目標に魔法の勉強をしているつもりらしい。

「はしたないお姉ちゃんには、確かにこっちのほうがお似合いだわ」

招待状の角を軽く噛んで忍び笑いをもらすニノン。

姉の部屋の前に立った彼女の足元には、仮初の命を得て動き出したアンティークなビスクドールがつきしたがっていた。

Fio

フィオ(フィオリーナ・ジェルミ)

—メガネの上級曹長どの—

Profile

誕生日	10月2日
身長	158cm
体重	43kg
血液型	O
出身地	イタリア(ジェノバ)
格闘スタイル	正規軍格闘術
趣味	料理、刺繍
大切なもの	生まれた時からいっしょのくまのペッピーノ
好きなもの	アイスティー(クイーンメリー)
嫌いなもの	熱い飲み物、熱いお風呂
得意なもの	社交ダンス

VOICE LIST

演出系音声	
[illegible]	「フィオリーナ・ジェルミ上級曹長、任務遂行します!」
登場(vs.ラルフ)	「この人、マルコさんに似てるっぽい!」
登場(vs.クラーク)	「この人、ターマさんに似てるかも……!」
登場(vs.レオナ)	「この人、エリさんに……似てないわ」
[illegible]	「ああ、お花畑が見える……」
[illegible](A)	「平気です、大丈夫です!」
勝利(B)	「に、任務完了……がく」
フィニッシュ	「に、任務失敗~~~~!」
コンティニュー	「そ、そんなぁ… …がんばったのに……」

攻撃系音声	
強攻撃	「へやっ!」
地上吹っ飛ばし攻撃	「シュ~トォ~!」
空中吹っ飛ばし攻撃	「とやっ!」
サイドステップ攻撃(強P)	「どっ、どうですか!」
サイドステップ攻撃(強K、⬇+強K)	「ま、まだやりますよ!」
弱ダメージ	「うっ!」
強ダメージ	「あんっ!」
投げダメージ	「くっ!」
必殺ダメージ	「きゃあ!」
前方緊急回避	「およよ……」
後方緊急回避	「およよ」
サイドステップ	「およよ……」
受け身	「あやや……」
投げ外し	「ほやぁ!」
さばき	「任務!」
さばき(成功時)	「遂行中~!」
ティータイム	「オレンジジュース![50%]/グレープジュース![50%]」
オーデルバックラー	「はいほー!」
フィオスタンプ	「くまちゃん!」
カッティングトンファ(タメ時)	「みね撃ちです!」
テクニカルプッシュ	「ぷにっーしゅ!」
ヘヴィマシンガン・対地用	「ずだだだだだっ!」
ヘヴィマシンガン・対空用	「飛んじゃだめですよぉ!」
K:A:M:I:K:A:Z:E	「うぃ~ん![40%]/とつげき~い![30%]/ヤィサホォ~~![30%]」「ばきゅ~ん!」
グレネード・タイプA	「ぱいなぽー![50%]/ぐれね~ど![50%]」
ファイアボム・タイプA	「ペッピーノ![50%]/ばりぃ~ん![50%]」
グレネード・タイプG	「ぱいなぽー![50%]/ぐれね~ど![50%]」
ファイアボム・タイプG	「ペッピーノ![50%]/ばりぃ~ん![50%]」
SPECIALミッション:スウィングトマホーク	「ミッション!」「コンプリィ~ト!」
SPECIALミッション:セットアップトンファ	「しゃき~ん![50%]/じゃじゃ~ん![50%]」
SPECIALミッション:ドロップショット	「ぽっぴん!」「どろーっぷ!」
SPECIALミッション:ダブルマシンガン	「へびましんがぁ~ん!」
FINALミッション:フィオフィオタイム	「あちょぉぉぉぉぉ!」「おしまいですっ!」
SAフィニッシュ	「どっ、どうですか![50%]/にんむぞっこう![50%]」

Fio

■通常技・システム共通技

空中吹っ飛ばし攻撃はリーチに優れ、けん制に最適。ジャンプ弱Kは発生が早く、割り込みで活躍。ジャンプ強Pは跳び込み用、ジャンプ強Kはめくり用の技で、入力の際にレバーを→or←に入れておけば、空中投げも同時に狙える。

■スタイリッシュアート

【↑+強K→↓+強K】は初段の発生が早い。2発目は下段判定となっており、この部分を→+強Kとすると中段技に派生可能。【↓+強P→強P】は初段の発生が↑+強Kの次に早く(セットアップトンファ発動中を除く)、超必殺技につなげやすい。【強P→↓+弱K→→+弱K】はヒット後空中連続技に移行できる。【↑+弱P→強P→強P→強P】はすべて連続ガードで、3発目で止めた場合は先に動ける。セットアップトンファ発動時の【弱P→弱P】の1発目は出始めの高い位置にガードポイントがあり、対空技として機能する。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- ↑+弱P (8 上) → 弱P (8 上) → 弱P (10 上) → 強P (10 上) →
  - →+強K (10 中) [01]
  - ↓+強K (12 下) [02]
  - 強P強K同時押し (13 上) [03]
- ↑+弱P (8 上) → 強P (8 上) → 強P (8 上) → 強P (15 上) [04]
- 弱K (6 上) ※1 → 弱K (12 下) [05]
- →+弱K (8 上) → 弱K (8 上) →
  - ↓+強K (11 下) [06]
  - →+強K (12 中) → 強K (8 上) [07]
- ↓+弱K (6 下) ※1 → ↓+弱K (10 下) →
  - →+強K (13 中) [08]
  - ↓+強K (13 下) [09]
- 強P (12 上) →
  - ↓+弱K (8 下) →
    - →+弱K (8 上) [10]
    - ↓+弱K (10 下) [11]
  - 強P強K同時押し (13 上) ※1 [12]
- ↓+強P (12 上) → 強P (10 上) → 強P強K同時押し (12 上) [13]
- 強K (13 上) ※1 → 強K (10 上) → 強K (12 上) [14]
- ↑+強K (11 上) →
  - →+強K (10 中) → 強K (16 上) [15]
  - ↓+強K (11 下) [16]
- SPECIALミッション：セットアップトンファ発動中に弱P (16 上) → 弱P (5+7 上) [17]
- SPECIALミッション：セットアップトンファ発動中に→+弱P (15 中) ※2 → 弱P (5+7 上) ※3 → 弱P (5+7 上) ※3 → 弱P (12 上) [18]
- SPECIALミッション：セットアップトンファ発動中に強P (15 上) → 強P (4+7 上) → 強P (12 上) [19]

※1：キャンセル不能　※2：ボタン押しっぱなしでタメ可　※3：1段目はキャンセル不能

カッティングトンファ
セットアップトンファ発動中に+弱P（押し続けでタメ可）
D 15
G 中
タクティカルトンファ
セットアップトンファ発動中に+強P
D 10+12
G 上
テクニカルプッシュ
+弱P
D 15
G 上
ヘヴィマシンガン・対地用
+弱P
D 6×3
G 上
ヘヴィマシンガン・対空用
+強P
D 8×3
G 上
グレネード・タイプG
+弱Por強P
D 6×2+8
G 上
ファイアボム・タイプG
+弱Kor強K
D 14(8)
G 上
※カッコ内の数値は着弾時のもの
グレネード・タイプA
空中で+弱Por強P
D 6×2+8
G 上
ファイアボム・タイプA
空中で+弱Kor強K
D 14(8)
G 上
※カッコ内の数値は着弾時のもの
K:A:M:I:K:A:Z:E
+弱Kor強K
D 6+12
G 上→ー
SPECIALミッション:スウィングトマホーク（1本）
×2+弱Por強P
D 20+35
G 上
SPECIALミッション:セットアップトンファ（1本）
×2+弱Kor強K
D ー
G ー
SPECIALミッション：ドロップショット（2本）
×2+弱Kor強K
D 6×7
G 上
SPECIALミッション：ダブルマシンガン（2本）
+弱Por強P
D 10×7
G 上
FINALミッション：フィオフィオタイム（3本）
+弱Kor強K
D 0+4×13+30
G 上
Fio

■カッティングトンファ
トンファをたたき付ける中段技。ボタンを押し続けることで発生が遅くなり、さばき対策にもなる。セットアップトンファ発動時のみ使用可能。
■タクティカルトンファ
トンファを構えながらステップし、攻撃する。前進距離が長く、出始めにガードポイントがあるので、特定のけん制技や連係に反撃できる。セットアップトンファ発動時のみ使用可能。
■テクニカルプッシュ
両腕で相手を押す。持続が長く、ガードされてもスキは小さいので連係に交ぜてもいいだろう。
■ヘヴィマシンガン・対地用
横方向にマシンガンを3連射する。弾の一発一発が独立した飛び道具なので、飛び道具の撃ち合いにめっぽう強い。ただし、飛び道具を貫通する性能を持つ飛び道具には消されてしまうので注意。
■ヘヴィマシンガン・対空用
斜め上にマシンガンを撃つ。威力が高く、ヒット時は相手を浮かせられる。壁際では距離が離れないので、ヒット後さらに追撃可能となる。
■グレネード・タイプG
弱は近距離、強は遠距離に1度だけバウンドする爆弾を投げる。軌道が山なりのため接近されやすいが、出すことさえできれば爆弾を追いかけて攻め込むことができる。爆弾ヒット時は相手が上方向に浮くため、画面中央でも追撃可能となる。壁際でヒットした場合は壁バウンドを誘発するぞ。また、爆弾をバウンド前にガードさせると、爆発せずに落下し、一定時間経過後に爆発する。ガード後、爆発するまでの間は爆弾に攻撃判定は無い。
■ファイアボム・タイプG
火炎瓶を投げる。基本的な性能、使い方はグレネード・タイプGと同じだが、こちらはバウンドしない分射程が短く、硬直が若干長い。火炎部分がヒットした場合の吹き飛びもグレネード・タイプGと同一で、瓶を直接当てた場合のみ相手が後方に吹き飛び、壁際でも壁バウンドを誘発しない。また、火炎瓶はガード時に特殊な効果は無いが、地面に落下すると炎が広がり、一定時間相手の接近を阻める。炎は落下地点からゆっくり円状に広がるため、サイドステップにも当たりやすく、くぐられた後にヒットすることも多い。
■グレネード・タイプA
空中から爆弾を投げる。爆弾がすぐに落下するため、けん制技として使い勝手がいい。弱は近距離に爆弾を投げ、そのまま落下して着地。強は遠距離に投げた後、後方に宙返りをしてから着地と動作に違いがある。爆弾の性質はグレネード・タイプGとほぼ同じだが、弱のみ爆弾をバウンド前にガードさせてもすぐに爆発してしまう。
■ファイアボム・タイプA
空中から火炎瓶を投げる。強の方が遠くまで飛び、投げた後は弱強とも宙返り後に着地する。火炎瓶の性質はファイアボム・タイプGと同じだ。なお、各種グレネードor各種ファイアボムは、前に投げた各種グレネードor各種ファイアボムの攻撃判定が完全に消えるまでは出せない。
■K:A:M:I:K:A:Z:E
始動技の体当たりがヒットすると相手を爆破する。弱は発生が早く、ヒット後の硬直が短い。強は移動距離が長く、ダウン中の相手にも当てられるぞ。また、持続の終わり際をガードさせれば反撃をくらわないので、けん制にも使っていける。
■SPECIALミッション:スウィングトマホーク
斧を振り回す。高威力なので連続技に使おう。セットアップトンファ発動中は威力がさらに増す。
■SPECIALミッション:セットアップトンファ
トンファを装備する。トンファ装備中はパンチ系の技の威力が1.25倍に上がり、専用技が追加。さらに、ガード時、ガードキャンセル攻撃使用時にガードゲージが減らなくなる。また、発動時の全体動作が短いので、スキの大きい技をキャンセルして出せば、スキ消し&攻め継続が可能だ。
■SPECIALミッション:ドロップショット
地面をはねる青い弾を発射。ヒット後は様々な追撃が可能だ。のけぞりの長い技からつなげよう。
■SPECIALミッション:ダブルマシンガン
両手にマシンガンを構えて回転後、乱射する。回転中は無敵で、攻撃発生と同時に無敵は切れる。
■FINALミッション:フィオフィオタイム
ハイキックで打ち上げ、マシンガン、斧で攻撃する。追撃まで決めた総ダメージは高く、無敵時間もあるので連続技、割り込みに使っていこう。

Fio

Story

"誇り高き都"、イタリア、ジェノバ――。
その郊外の丘の上に建つ瀟洒な屋敷は、この街でも指折りの旧家、ジェルミ家の本宅である。
もともとジェルミ家は、大航海時代に地中海交易と金融業で財をなした貿易商で、現在もいくつかの会社を経営する資産家だが、それと同時に、勇猛な軍人を数多く輩出してきた家系としても知られている。
古くは18世紀の対ナポレオン戦争、19世紀のイタリア統一戦争、近代に入ってからは世界各地のテロ組織との戦いにおいても、ジェルミ家の男たちは目覚ましい戦功を挙げてきた。中には戦場で命を落とした者も少なくない。そしていつしかジェルミ家では、当主となるべき者は軍人としての経験を積まねばならぬという物騒な家訓まで持つにいたった。
ほかならぬ現当主アレッサンドロも、今でこそ髪にちらほらと白いものが混じってはいるが、若い頃は銃を片手に戦場に立ったこともある偉丈夫である。
全身に無数の傷を負いながらも生きてジェノバに帰還し、亡父の跡を継いでジェルミ家の当主となったアレッサンドロは、当時左前になりつつあった家業をその豪腕でもって盛り立て、今ではジェルミ家中興の立役者とまでいわれている。時には大胆、時には繊細に、市場の流れを冷静に見通すアレッサンドロのすぐれた経営感覚は、わずかな判断ミスが死につながる戦場での経験によって磨かれたといってもいい。
そんなこわもてな経済人、アレッサンドロ・ジェルミがもっとも溺愛しているのが、一人娘のフィオリーナであった。

街のすべてが見下ろせる日当たりのいいジェルミ家の庭先に、白いテーブルがひとつ、それとお揃いの椅子が3つ。
陽光を跳ね返して美しく輝く海を眺めて午後のティータイムを楽しんでいたアレッサンドロのもとに、恥じらいもなく大きなあくびをしながら、フィオリーナがやってきた。パジャマの上からガウンをはおったその格好は、いかにもたった今起きてきましたといわんばかりだ。
「んにゅ……おはようございます、おとうさま」
「おはようも何も、もう午後2時だよ、フィオ」
そういいながらも、アレッサンドロはにこやかに笑っている。もし自分の部下が寝坊して午後2時に出社してこようものなら、鼻の下にたくわえた髭を震わせ、すさまじい剣幕で怒鳴りつけるところだが、さすがのアレッサンドロも、愛娘にはひどく甘い。
特にきょうは、多忙をきわめる父と娘の休暇が珍しく一致したのである。アレッサンドロの表情が朝からほころんでいるのはそのためだった。
「――ところでフィオや」
アイスティーで喉を潤すフィオリーナ――フィオに、アレッサンドロは咳払いをひとつしてから尋ねた。
「軍での仕事はどうだね？　つらくはないか？」
「楽じゃないけど、もう慣れました。大丈夫です」
そういって、フィオは眼鏡を押し上げてまだ眠そうな目をこすった。
フィオリーナ・ジェルミ上級曹長――それが彼女の今の肩書きだ。ジェルミ家に生まれ、いずれはその当主たるべき者のさだめとして、フィオも今は軍人としての経験を積んでいる。
もっとも、アレッサンドロとしてはそれが気が気ではない。
ジェルミ家の家訓にしたがい、娘を軍に入隊させたのはアレッサンドロだったが、フィオはまだはたちをわずかに過ぎたばかりの女の子である。アレッサンドロにとっては目に入れても痛くない一人娘であり、その身を危険にさらすような真似はしたくなかった。
だからアレッサンドロは、軍人時代のコネクションをフルに駆使して、娘がまかり間違っても前線に出ることのないよう、軍人は軍人でも、内地でのデスクワークに就けるようにあれこれ根回しをしたのである。
だが、ここで悲劇が起こった。
奔走したアレッサンドロの尽力をあざ笑うかのように、事務上の手違いによって情報局特殊工作部隊<スパローズ>に配属されたフィオは、そのまま最前線送りになってしまったのである。
その時のアレッサンドロの惑乱といったらなかった。最大級の不手際をやらかした軍の人事部に年代ものののサーベルを振りかざして乗り込もうとしたり、娘が送られた戦場に個人所有のジェット機で馳せ参じようとしたり――もし周囲の人々が止めていなければ、今頃はジェルミ家そのものがなくなっていたかもしれない。
ともあれ、そんな父親の心配をよそに、フィオは戦場の花と散ることもなく、激しい戦火の下をくぐり抜けてきた。数えきれないほどの修羅場を経験してきたわりには少しも軍人らしくなく、相変わらずおっとりとして子供っぽいところが抜けきらないのは、アレッサンドロにとってはささやかななぐさめといえよう。
アレッサンドロは髭についたエスプレッソの泡をぬぐい、愛娘の顔色をうかがった。
「その……何か任務に失敗して降格されたとか、配置転換になったとか、そういうことは……？」
「いやだわ、おとうさま。これでもわたしはうまくやってるんだから」
フィオはころころと笑って父の言葉を否定したが、アレッサンドロとしてはむしろ肯定してほしかった。たとえ降格の憂き目に遭ったとしても、それで最前線から後方へ配置転換してもらえるなら、いくらでも任務に失敗してくれといいたい。
しかし、そんな親心にも気づかず、フィオは自分がジェルミ家の人間としての責務を立派にまっとうしていることを主張した。
「――その功績が認められて、今度わたし、特別任務に就くことになったんだから」
「何!?　と、特別任務だと？」
「まあ、外部の傭兵部隊との共同作戦ていうか、そんなカンジかしら？　その傭兵部隊の極秘の潜入捜査に、わたしもオブザーバーとして協力することが決まったの」
「極秘の潜入捜査？　外部の傭兵部隊というと……？」
「えーと……隊長がハイデルンとかいう人でー」
父に問われるままに任務について次々と説明するフィオに、どうやら守秘義務という概念はないらしいが、いちいちそれを指摘している精神的な余裕はアレッサンドロにはない。フィオの言葉を聞くなり、アレッサンドロは口に含んでいたエスプレッソを噴き出してしまった。
「ぶほほっ……は、はっ、ハイデルン!?　隻眼の傭兵ハイデルンのことかっ!?」
「あれ、おとうさまのお知り合い？」
「知り合いなものかっ！　というか、おまえはハイデルンという男のことを知らないのか!?」
「うん、ほとんど」
きょとんとした表情で首を振るフィオを見たアレッサンドロは、椅子を蹴倒すほどのいきおいで立ち上がると、今にも泣きそうな顔で、雲ひとつなく晴れ渡ったイタリアの空に向かって両手を広げた。
「――マンマミーア！　フィオがあの男の指揮下ではたらくことになるとは！」
つねに地球でもっとも危険な場所にいるといわれる、超一流の傭兵ハイデルン――その指揮下でおこなわれる特別任務がどのようなものなのか、アレッサンドロには知る由もなかったが、決して安全なものでないことだけは確かだ。
フィオがその男の噂をまったく知らなかったのは、果たして幸運だったのか、それとも不幸だったのか。
少なくともアレッサンドロにとっては、フィオの前線行きを聞かされた時以上の不幸には違いなかった。

B.Jenet

B・ジェニー(ジェニー・バーン)

―髑髏の旗のもとに―

Profile

誕生日	1月23日
身長	167cm
体重	49kg
血液型	AB
出身地	イギリス
格闘スタイル	LK ARTS
趣味	ネイルアート、領海侵犯
大切なもの	リーリンナイツの仲間たち、リーリンナイツ仕様の最新兵器
好きなもの	深海1000メートルの静けさ、サーロインステーキ(食料庫に大切に保存している)
嫌いなもの	ディーゼル艦(クサいから)
得意なもの	腹時計が実際の時刻と1分以上の誤差がない

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「あんたラッキーよーん！　だって私と戦えるんだから！」
登場(vs.テリー)	「わたしの初恋の相手があなただっていったら、信じる？」
登場(vs.舞)	「ねえあなた、世代交代って言葉、知ってる？」
登場(vs.ロック)	「あら、おねえさんがまぶしすぎて目がくらんじゃった？」
登場(vs.キム)	「あなた、人にあれこれ説教する前に、自分の息子をどうにかしたら？　あっちこっちでナンパしまくってるわよ？」
登場(vs.ギース)	「まさか……あのギース・ハワードなの!?」
登場(vs.ニノン)	「いいわよぉーん。わたしのようなレディにあこがれても」
挑発	「だっめじゃん!!」
勝利(A)	「ああんっ！　だっる～ぅ」
勝利(B)	「ビューティフル　ビクトリ――！」
勝利(vs.ロック)	「可愛いわね、ハンサムボーイ」
勝利(vs.ニノン)	「まだまだ磨き方が足りないんじゃなぁい？　女として」
フィニッシュ	「撤退しま～～すっ！」
コンティニュー	「ぶ―――！」

攻撃系音声	
弱攻撃	「エイ！」
強攻撃	「やあっ――！」
吹っ飛ばし攻撃	「ん～むかつく！」
サイドステップ攻撃(強P、⬇+強K)	「やあっ――！」
サイドステップ攻撃(強K)	「ん～むかつく！」
弱ダメージ	「ウッ！」
強ダメージ	「アン！」
投げダメージ	「ふにぃ～～！」
必殺ダメージ	「ィヤア～～ン！」
前方緊急回避	「よっ！」
サイドステップ	「よっ！」
受け身	「ヘッヘエ――ン！」
投げ外し	「気安く触んないで！」
さばき	「ここよん！」
さばき(成功時)	「は！」
バイバイブー	「ばいば～い！」
ネックロックスパイラル	「ざ～んねん！」
フォーリンクラッシュ	「私ってすごーい！」
バッフルズ	「それ――！」
ディ・ハインド	「ヤッフ――！」

クレイジーイワン	「あっはははははは っ！」
ガルフトマホーク	「ハイホ――！[50%]／ヘロー！[50%]」
ブレーキング	「あはっ！」
ハリア・ビー	「ヒューヒュー！」
メニメニトーピードゥ	「弾幕！」「ファイナルグンナ――イッ！[50%]／ラブリ～シャワァ～～～～！[50%]」
エンジェルハート	「エンジェルハート！」
オーロラ	「ロックオン！」「げっきつ――い！」「逃がさないわよ～ん」
アンニュイ・マドモアゼル	「ムカつく～！」「ムキーッ！」「ごめんあそばせ！」
SAフィニッシュ1	「出直してきたらぁ？」
SAフィニッシュ2	「ごめんあそばせ！[50%]／あらン、痛かった？[50%]」

■通常技・システム共通技

ジャンプ弱Kは発生が非常に早いので、空対空で有効。ジャンプ強Kは下方向に判定が強く、中ジャンプの昇りで出せば全キャラに対し中段になる。空中吹っ飛ばし攻撃はリーチは長いが発生が遅いので、垂直または後方ジャンプ後に置くように使おう。左サイドステップ攻撃(強K)はリーチが長い。跳んでるように見えるが足元無敵はない。空中投げはジャンプ強Kを除くすべてのジャンプ攻撃に仕込むことができる。

■スタイリッシュアート

【弱K→弱K→⬇＋弱K→⬇＋弱K】は4発目で浮かせるが、2発目がしゃがみくらいの相手に当たりにくい。【⬇＋弱K→強P→弱P】はリーチの長い下段攻撃でけん制に重宝する。最後の前転部分には無敵時間が存在するものの、終わり際には硬直がある。安易に出して、相手に反撃されないよう注意したい。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 01: ⬆+弱P (10 上) → 強K (18 中)
- 02: 弱K (6 上 ※1) → 弱K (10 上) → 弱P (– –)
- 03: 弱K (6 上 ※1) → 弱K (10 上) → 強K (10 上) → 強K (10 上)
- 04: 弱K (6 上 ※1) → 弱K (10 上) → ⬇+弱K (9 下) → ⬇+弱K (10 下)
- 05: 弱K (6 上 ※1) → 弱K (10 上) → ⬇+弱K (9 下) → ➡+強K (12 中)
- 06: ➡+弱K (15 上) → 強K (15 下) → 弱P (– –)
- 07: ⬇+弱K (6 下) → 強P (10 下) → 弱P (– –)
- 08: ⬆+弱K (10 下) → 弱P (– –)
- 09: 強P (14 上) → 強P (15 上) → 弱P (– –)
- 10: ➡+強P (5 上) → 強P (9 上) → 弱P (– –)
- 11: ➡+強P (5 上) → 強P (9 上) → 強P (10 上) → 強K (12 中)
- 12: ➡+強P (5 上) → 強P (9 上) → 強P (10 上) → ➡+強K (9 下)
- 13: ⬅+強P (9 上) → 強K (9 上) → 弱P (– –)
- 14: ⬅+強P (9 上) → 強K (9 上) → 強K (10 下)
- 15: 強K (17 上 ※1) → 強K (9 上) → 弱P (– –)
- 16: 強K (17 上 ※1) → 強K (9 上) → 強K (5+10 上 ※2) → 弱P (– –)
- 17: 強K (17 上 ※1) → 強K (9 上) → 強K (5+10 上 ※2) → 強K (15 中)
- 18: ➡+強K (15 上) → 弱P (– –)
- 19: ➡+強K (15 上) → 強K (10×2 上) → 弱P (– –)

※1：キャンセル不能　※2：1段目のみキャンセル不能

B.Jenet

フェイント メニメニトーピードゥ
→＋弱P強K同時押し
D − G −
フェイント バッフルズ
↓＋弱P強K同時押し
D − G −
フェイント オーロラ
←＋弱P強K同時押し
D − G −
必殺 バッフルズ
↓↘→＋弱Por強P
D 6×3
SC G 上
必殺 ディ・ハインド
↓↙←＋弱Kor強K
D ※
SC G 上
※8+1+8・8+1×2+2×2+8
必殺 クレイジーイワン
↓↘→＋弱Por強P
D 16
SC G 上
強
弱
必殺 ガルフトマホーク
↓↙←＋弱Kor強K
D 16・20
G 上・中
必殺 ブレーキング
ディ・ハインド中に弱P弱K同時押し 強クレイジーイワン中に弱P弱K同時押し
D −
G −
ディ・ハインド
クレイジーイワン
必殺 ハリア・ビー
空中で↓＋弱Kor強K（ボタン連打）
D 5+4×2+10
SC G 中
超必殺 メニメニトーピードゥ（1本）
↓↘→×2＋弱Por強P
D 3×8+16
G 上
超必殺 エンジェルハート（1本）
空中で→↘↓↙←→＋弱Por強P
D 40
G 上
超必殺 オーロラ（2本）
↓↙←×2＋弱Kor強K
D 9×4+20+3
G 上
超必殺 アンニュイ・マドモアゼル（3本）
↓↘→×2＋弱Por強P
D 10×6+30
G 当
成功

B.Jenet

■フェイント メニメニトーピードゥ

メニメニトーピードゥのフェイント技。スタイリッシュアート・サイドステップ攻撃・吹っ飛ばし攻撃を除く通常技をキャンセル可能。硬直の後半部分は(小)ジャンプ・前進・後退・しゃがみ・ガードを除くほぼすべての行動でキャンセルできる。連係に織り交ぜて相手を惑わせよう。また、立ち強Kをキャンセル後にしゃがみ弱Kを出して連続ヒットを狙うといった連続技用途にも使える。

■フェイント バッフルズ

バッフルズのフェイント技。唯一の必殺技のフェイントなので幻惑効果は高い。

■フェイント オーロラ

オーロラのフェイント技。

■バッフルズ

身をかがめ、前方に地をはう小さい竜巻を発射する。弱は発生が遅く、竜巻が短い距離を緩やかに進む。強は弱より発生が早くなるのに加え、移動速度が速くなり飛距離も伸びる。弱を密着でガードさせた場合、わずかに不利だがコマンド投げ以外ではほぼ反撃を受けることはない。強は中距離でのけん制や固めに使用しよう。

■ディ・ハインド

跳び上がって両膝で攻撃し、着地後に竜巻を発生させながら上昇する。弱は発生は早いが移動距離が短く、強は発生は遅いが移動距離が長い。ヒット時は相手を吹き飛ばすので、端に追い詰めたいときなどに有効だ。ブレーキング対応技で、2段目後の動作を中断する。ブレーキングモーションはアンニュイ・マドモアゼル以外の超必殺技でキャンセル可能。ガードされた場合は発生の早い技で反撃を受けるので、無敵時間のあるオーロラでつぶそう。

■クレイジーイワン

回転し前方に風を起こして攻撃する。弱はその場で、強は前進しながら攻撃する。斜め上から後方まで攻撃判定が存在し、地上けん制兼ジャンプ防止技として優秀。ただし、下に判定が強いジャンプ攻撃で真上から跳び込まれたり、めくり気味に跳ばれた場合、つぶされてしまうので気を付けよう。ガードされると弱は最速クラスの通常技で反撃を受けてしまうが、先端を当てれば反撃を受けることは少ない。強は弱よりわずかにスキが小さく、地上通常技で反撃を受けることはない。強のみブレーキングに対応しており、攻撃前に動作を中断するのでフェイントとして使える。

■ガルフトマホーク

跳び上がりカカト落としでたたき付ける。弱より強の方が高く遠くまで移動する。弱は立ちガードされても五分で、強はガードされても有利。強のみ中段判定だが動作が大きく見切られやすい。

■ハリア・ビー

空中で停滞後、きらめきながら連続蹴りを繰り出す。弱は停滞後ゆるやかに下へ降りていくが、強は斜め下方向へ強襲する。降下中にボタンを押すことで最大4回まで蹴りを出せる。1～3段目で着地すると着地の瞬間を超必殺技でキャンセル可能。中段の中ジャンプ昇り強Kからキャンセルすると連続ヒットするぞ。また、ヒット時のダメージ補正の掛かり方が特殊で、この技と次の技は2技目と同じダメージ補正に戻る。連続技に組み込み、大ダメージを与えよう。ちなみに、追加入力で2回当てても1技とカウントされるので注意。

■メニメニトーピードゥ

胸を反らしながら前方を指差した後に、前方へ跳び上がり連続で蹴りを繰り出す超必殺技。威力は低いが、発生が早いので【⬇+弱K→強P】をヒット確認後にキャンセルして出そう。

■エンジェルハート

空中で巨大なハート型の投げキッスを放つ。威力は低いが、持続部分を当てることで追撃が可能となるのがポイント。連続技に使おう。

■オーロラ

回転して竜巻を発生させながら上昇し投げキッスで締める超必殺技。無敵時間が存在し、後方にも攻撃判定があるので割り込みや対空に使っていきたい。ただし、発生が遅いという欠点もあるので大ジャンプに合わせていくといいだろう。1段目は相手をロックするので、ハリア・ビーを使った連続技と相性がよく大ダメージを狙える。

■アンニュイ・マドモアゼル

前方に片手を差し出す構えを取り、相手の攻撃を受けるとハイヒールで相手を殴り倒す当て身系超必殺技。暗転しない上に、ガード可能な打撃技をすべてを取ることが可能。切り返しに役立てよう。

B.Jenet

Story

華やかなパーティーの席は、決して嫌いではないけれど、そこに集まる人間たちはあまり好きになれない。きらびやかに飾り立てた彼らの姿が、虚飾と傲慢の塊にしか見えないからだろうか。世間の目には自分も彼らと同じ人種として映っているのかと思うと、少し憂鬱になってくる。

「——どうしたんだい、ジェニー？」

ついもれてしまった溜息を聞きつけ、香水臭いとびきりの傲慢さが不躾に顔を寄せてきた。

「別に何でもないわ」

すぐさまそつのない笑顔を作り、ずうずうしく肩に伸びてこようとしていた男の腕からすり抜ける。男がつけている香水や着ている服は、どれもこれも一流品には違いないが、本人の品性がすべてを台ナシにしていた。

夕方から始まったガーデンパーティーは、広い庭をあざやかにライトアップし、いつ果てるともなく続いている。イギリス政財界の大物ばかりが顔を揃える中、人々の輪から少し離れた池のほとりの東屋にジェニーをさそってやってきた白いタキシードの優男は、多少は見られるという程度のルックスと両親の財力を鼻にかけた、この屋敷のいけすかない次男坊だった。

ジェニーとしては、人間としてほとんど中身のないボンボンの相手などしたくはないのだが、急用で出席できなくなった両親の代理として来ている以上、それなりに愛想を見せなければならなかった。

もっとも、ジェニーにはもうひとつ別の目的もあったのだが。

「これでもぼくはサバットをやっていてね。……判るかい、サバット？」

何を思ったのか、優男が急にそんなことをいい出した。

サバットとはフランス式キックボクシングのことで、もちろんジェニーはそれをよく知っていたが、とりあえず知らないふりをした。義賊集団リーリンナイツの頭目B.ジェニーはそれを知っていてもかまわないが、今ここにいるのは、イギリス社交界に咲いた大輪の薔薇の花、バーン家令嬢ミス・ジェニーなのである。

「まあ、単純にいえばキックボクシングなんだけどね」

自分の男らしさをアピールしたいのか、優男はジェニーの前で軽くシャドーをしてみせたが、それはかえって彼女をさらに幻滅させただけだった。パンチもキックも、とてもサバットをやっていると胸を張れるようなものではない。

「——それで、今度ぼくも例の大会に参加しようかと思ってるんだ」

「例の大会？」

ジェニーの鼻がぴくぴくっと動いた。お宝の気配を嗅ぎつけるとよくこうなる。東屋のベンチに腰かけていたジェニーは、思わず身を乗り出して優男の次の言葉を待った。

「きみも名前くらいは聞いたことがあるだろ、キング・オブ・ファイターズって？」

「ええ」

「あれがさ、どうやらまたどこかで開催されるらしいんだよね。ぼくも今度、それに出場しようかと思ってさ」

「————」

ジェニーは驚いた。

世界でもっとも過酷なトーナメントといわれるキング・オブ・ファイターズが近々開催されるというニュースに驚き、それと同時に、こんなお粗末な実力でKOFに参戦しようとしている優男の、身のほどを知らない馬鹿さ加減に驚いた。

ひと通りシャドーを終えた優男は、肩で息をしながら——このくらいで息が上がるようでは参戦以前の問題だ——それでも、白い歯をちらつかせて精一杯にこやかにジェニーに微笑みかけた。

「どう？　驚いた？」

「……ええ。いろんな意味で驚いたわ」

「おお、ジェニー……そんな哀しい顔はしないでおくれ。別にぼくが試合で大怪我をすると決まったわけじゃないんだから」

別にジェニーは哀しい顔などしていない。それに、万が一この優男がKOFに参戦するようなことがあれば、1回戦で大怪我するのは目に見えている。そんなことも判らず、あまつさえ悲劇の主人公ぶったダサいセリフを臆面もなく口にする優男に寒気さえ感じて、ついつい眉をしかめてしまっただけだ。

優男は不意にジェニーの両手を掴み、

「ぼくが優勝したあかつきには、きみに何かプレゼントするよ」

「あ、ありがとう……」

「だから、ねえ、ジェニー——」

そのままずずいとジェニーに顔を近づけようとした優男の頭が、唐突に、不自然に揺れ、その場に崩れ落ちた。

「大丈夫ですかい、艦長」

優男がばったり倒れ臥すのと同時に、その背後の茂みから、リーリンナイツの仲間たちが声を殺して顔を覗かせた。

「間一髪、貞操の危機でしたね」

「冗談いわないでよ、まったく」

鼻をつまんで香水臭くなってしまった夜気を散らしたジェニーは、表情をあらためて尋ねた。

「——それで、仕事の首尾のほうは？」

「ばっちりでさあ」

全員同時に、サンタクロースよろしく背中に背負った袋をジェニーにしめす。ジェニーが今夜のパーティーに出席した本当の目的——それは、リーリンナイツの仲間たちをひそかにこの金満屋敷に引き入れることだった。

みんなの仕事ぶりに満足げにうなずいたジェニーは、優男を見下ろして皮肉っぽく呟いた。

「別に正義の味方を気取るつもりはないけど、このボンボンの親ってのも相当な悪党だから、このくらいしたって罰は当たらないわよねえ」

「まったくですよ。……それじゃ艦長、俺たちはひと足先に消えますんで」

「ええ。3分したらわたしが悲鳴をあげるから、それまでにうまく逃げんのよ？」

「ラジャー！」

「ああ、それと、ジィさん」

「ん？　何じゃい、お嬢？」

メンバー最高齢、リーリンナイツの知恵袋でもある小柄な老人——通称"ジィさん"を呼び止め、ジェニーはいった。

「このボンボンがいってたんだけど、どうやら近くKOFが開催されるみたいなのよねん」

「ほほう、例の物騒な大会かね」

「KOFといえば莫大な賞金！　莫大な賞金といえばわたしたちのもの！　・・・でしょ？」

「判った。KOFの情報を集めておいてくれといいたいんじゃな、お嬢？」

「そうしてくれると助かるわ」

頼りになる仲間を投げキスひとつで見送り、ジェニーは優男に視線を戻した。

「——こんな簡単に伸びちゃうんじゃ、KOF参戦なんて夢のまた夢よん？　出たってどうせケガするだけだし、むしろ感謝してほしいわよね。これでもう、KOFに出場しようなんて思わなくなったでしょ？」

Wild Wolf

ワイルドウルフ

―伝説の狼―

Profile

項目	内容
誕生日	3月15日
身長	182cm
体重	81kg
血液型	O
出身地	アメリカ
格闘スタイル	マーシャルアーツ
趣味	ウォールペイント
大切なもの	ジェフの形見のグローブ、猿のウッキー(家出中)
好きなもの	ヴィンテージジーンズ、ロック特製のクラブハウスサンド
嫌いなもの	タバコ、ナメクジ
得意なもの	3ポイントシュート(50回連続達成)

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「Shall we？」
登場(vs.マリー)	「美女からのデートの誘いとあっちゃ断れないな」
登場(vs.ギース)	「狼は眠らない、か……」
登場(vs.Mr.カラテ)	「ああ。……だが、こういう関係も悪くないんじゃないか？」
挑発	「ハリーアップ！」
勝利(A)	「スタンドアップ！」
勝利(B)	「オッケーィ！」
勝利(vs.チェ・リム)	「もっと肩の力を抜いたらどうだい？　師匠を見習うばかりが能じゃないだろ？」
フィニッシュ	「ノーウェーイ！」
コンティニュー	「ヨーデッド！」
攻撃系音声	
弱攻撃	「ファッ！」
強攻撃	「ハァッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「ゲットロスト！」
空中吹っ飛ばし攻撃	「ヘィヤー！」
サイドステップ攻撃(強P、⬇+強K)	「ハァッ！」
サイドステップ攻撃(強K)	「ヘィヤー！」
弱ダメージ	「ウッ！」
強ダメージ	「ウワッ！」
投げダメージ	「オ゛ウッ！」
必殺ダメージ	「ア゛アッ！」
前方緊急回避	「フッ」
サイドステップ	「フッ」
受け身	「よっと」
投げ外し	「テイキッイージー！」
さばき	「ヘイ！」
さばき(成功時)	「ビンゴ！」
グラスピングアッパー	「ハッ！」
パワーウェイブ	「ロックユー！」
バーンナックル	「バーニング！」
パワーダンク	「ビートアップ！」
クラックシュート	「キックバット！」
パワーチャージ	「チャーージング！」
パワーゲイザー	「ゴーバン！」
バスターウルフ(1本)	「ゴォーイーン！」
トリプルゲイザー	「ライブワイアー！」「ゴーバン！」
パワーストリーム	「ワンズ……」「パワー！」
バスターウルフ(3本)	「アーユーオーケイ？」「バスタァァーウォーー！」
ライジングビート	「ゲラウプヒア！」「フィニッシュ！」

※垂直ジャンプ弱キックはダメージ7

■通常技・システム共通技

しゃがみ弱Kは発生が早く連発可能な下段攻撃。しゃがみ強Kは受け身を取られるがキャンセル可能だ。ジャンプ弱Kは発生が早いので空中戦で使っていく。ジャンプ強Kは横に長く、跳び込みに最適。サイドステップ攻撃(強P)は左右共に発生の早いアッパーなので使いやすい。

■スタイリッシュアート

【弱P→➡+強P→⬉+強P】は発生の早い弱Pから相手を浮かせる。さばきの反撃や暴れつぶしなどに使っていこう。【⬇+弱P→⬇+強P】は非常に発生が早い⬇+弱Pからアッパーで前進するので、固めや暴れに強力だ。【➡+弱K→⬇+弱K→⬇+強K】、【➡+弱K→強P→強K】はリーチが長い下段技でけん制、崩しに多用する。【➡+強P→➡+強P】は中段攻撃始動で、下段の【➡+弱K→⬇+弱K→⬇+強K】とモーションが似ており、ガードを揺さぶりやすい。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P (5 上)
  - 強P (10 上) → 強P (10 上) → ➡+強K (15 上)
  - ➡+強P (14 上)
    - 強P (12 上) → ➡+強P (16 上)
    - ⬉+強P (14 上)
- ⬇+弱P (5 上) → ⬇+強P (14 上)
- ⬉+弱P (12 上)
  - 強P (10 上)
    - 強P (10 上)
    - ➡+強P (16 上)
    - ⬅+強K (16 上)
  - ➡+強P (12 中)
  - ⬉+強P (15 上)
- 弱K (6 上)
  - 弱K (8 上) → ➡+弱K (18 上)
  - 強K (12 上) → ➡+強K (22 上)
- ➡+弱K (8 下)
  - ⬇+弱K (12 下) → ⬇+強K (11 下)
  - 強P (12 上) → 強K (16 下)
- 強P (14 上)
  - 強P (12 上) → ➡+強P (16 上)
  - ⬉+強P (14 上)
- ➡+強P (10 中) → ➡+強P (12 上)
- ⬉+強P (18 上) → 強P (18 中)
- ⬅+強P (14 上) → ⬅+強P (14 上)
- 強K (16 上)※1 → 強K (12 上)
- ⬅+強K (6 下) → 強K (12 上)
  - 強K (14 上)
  - ⬇+強K (12 下)

※1：キャンセル不能

Wild Wolf

ハイスラッシュ
→→+強K
D 18 G 上
パワーウェイブ*
↓↘→+弱Por強P
D 14 G 上
バーンナックル*
↓↙←+弱Por強P
D 15・18 G 上
パワーダンク*
→↓↘+弱Kor強K
D 6+12・6×2+12 G 上・上×2→中
クラックシュート
↓↙←+弱Kor強K
D 16 G 上・中
パワーチャージ・エルボー*
←↙↓↘→+弱Kor強K
D 10 G 上
パワーチャージ・フック*
パワーチャージ・エルボー中に→+弱Kor強K
D 8・6 G 上
パワーチャージ・タックル
パワーチャージ・フック中に→+弱Kor強K
D 8 G 上
ブレーキング
*の技中に弱P弱K同時押し
D – G –
※写真はバーンナックルのもの。なお、バーンナックル、パワーダンクは強のみ
パワーゲイザー（1本）
↓↙←↙↓↘→+弱P
D 50 G 上
バスターウルフ（1本）
↓↘→×2+弱K
D 15+30 G 上
トリプルゲイザー（2本）*
↓↙←↙↓↘→+強P
D 30+20×2 G 上
パワーストリーム（2本）
↓↘→×2+弱Por強P
D 25+15+20 G 中→上×2
バスターウルフ（3本）
↓↘→×2+強K
D 40+60 G 上
ライジングビート（3本）*
↓↙←→+弱K強K同時押し・弱P・弱P・弱K・弱K・強P・強P・強K・強K・↓↙←+強P
D 8×9+18 G 上×4→下→上×4→中

Wild Wolf

■ハイスラッシュ

回転しながら移動し、鋭い蹴りを放つ技。移動中は上半身無敵が存在し、空キャンセルが可能。相手の弱Pに合わせたり、後方ジャンプ攻撃を先読みして当てていくといい。ヒット時は、キャンセルバスターウルフで追撃しよう。

■パワーウェイブ

地面に拳を突き立て、地をはう衝撃波を放つ。射出モーション中は姿勢が低く、相手の早出しジャンプ攻撃をくらいにくい利点を持つ。強は弾速が速く全体動作が弱よりわずかに長い。また、強のみ空中ヒット時にダウンする。基本的に、中〜遠距離でジャンプ待ちをしている相手にけん制として使おう。ブレーキングした場合、動作を中断するのでフェイントとして使っていける。

■バーンナックル

青いオーラを拳にまとい突進する技。強は両手を広げた後に長い距離を移動する。弱はスキが小さく、コマンド投げ以外では反撃を受けにくい。ジャンプ防止になるので中距離のけん制に使ったり、連続技に使用したりと用途は多い。強はブレーキング時、両手を広げるフェイントをする。

■パワーダンク

タックルしながら上昇し、オーラをまとった拳でたたき付ける。弱は無敵時間が存在し、割り込みや対空の要となる。また、相手より少し離れた間合いで出せばスキが小さい2段目をガードさせられるので、反撃を受けにくい。強はブレーキング可能な技で1段目のタックル後の動作を中断する。ガードされても若干だが有利で、ヒット時は相手を浮かせての追撃が可能だ。多少ながら前進するので、相手を固めるときに用いるといい。

■クラックシュート

後方から円を描くように前宙してカカト落としを繰り出す。弱は相手をたたき付けダウンさせる。振り上げた足の先から太ももの辺りまで攻撃判定があるので、めくり狙いのジャンプを落としたり、立ち技をつぶすことも可能。相手が受け身を失敗した場合はそのスキを逃さず、➡+弱Kでダウン追い打ちしていこう。強は発生は遅くなるものの、中段判定で相手を浮かせることができる。弱、強共にガードされてもほぼ反撃は受けない。

■パワーチャージ・エルボー／パワーチャージ・フック／パワーチャージ・タックル

踏み込みつつヒジで攻撃し、反動を付けた拳の後に肩で吹き飛ばす連続攻撃。弱は発生が早く、強は発生は遅いが移動距離が長い。弱の2段目は相手を浮かせるが、しゃがみくらいに当たりにくいのが欠点。弱強ともにブレーキングに対応しており、弱の1段目は不利で、2段目は若干有利かつヒット時に浮く。強の1段目はフェイント、2段目のヒット時は大幅に有利で追撃可能だ。技の展開が早く、固めの手段としてとても優秀だ。

■パワーゲイザー

地に拳をたたき付け、気の間欠泉を爆発させる。リーチが長く、連続技に組み込みやすい。ヒット時、相手は高く浮くので、端から多少離れた位置ならば壁バウンドした相手に追撃ができる。

■トリプルゲイザー

パワーゲイザーを3連発で放つ超必殺技。ブレーキングをすると2発目で止め、浮いた相手に追撃が可能。2発目までは壁バウンドせずに高く浮くので、端の連続技で重宝する。

■パワーストリーム

跳び上がり両手を地面にたたき付けて気の柱を開放する。無敵時間が存在するが、発生が遅いので大ジャンプに対する対空か割り込みに使おう。

■バスターウルフ

拳にオーラをまとい突進後、全身から気を開放し攻撃する超必殺技。弱Kはパワーゲージ1本消費し青色の気を放つ。発生直前まで無敵があり、割り込み技として強力。強Kはまるで炎のような気を放ち、3本消費だけあり威力が高い。長い無敵時間を誇るが、当たった瞬間に無敵が切れるので、弾速が遅い飛び道具とは相性が悪い。

■ライジングビート

突進し連続攻撃を繰り出し、バスターウルフと同じ気を放出しフィニッシュする連続入力形式の超必殺技。無敵時間が存在するが、ヒットした瞬間に無敵が切れる欠点もある。10段目ヒット前にブレーキングでき、動作停止後に即行動可能だ。ブレーキング後の追撃は、ライジングビートヒット時と同じダメージ補正が適用される。しかし、技数制限ではちゃんと2技として扱われるので注意。

Wild Wolf

Story

「ミスター・ボガード！」

自分の出番がようやく終わり、ネクタイをゆるめながら市民ホールのロビーを足早に横切っていたところで、物見高い記者たちに囲まれた。

「——サウスタウンに戻ってきた感想をまずひと言！」

いきなり鼻先に突きつけられたマイクにムッとして、テリー・ボガードは眉をひそめた。

しかし、職業意識の高い記者たちが、“伝説の狼”と呼ばれる男の表情の変化に気づいた様子はない。むしろ我先にと、テリーの答えを待たずに矢継ぎ早に質問を浴びせかけてくる。

「ギャング同士の抗争が激化している最近のサウスタウンをどう思われますか？」

「近くまたキング・オブ・ファイターズが開催されるとの噂が広まっていますが、当然あなたも参加されるのでしょう？」

「サウスタウンに戻ってきたのも、やはりそれと何か関係が？」

誰一人として、さっきの講演についての質問など口にしない。確かにテリーには、自分がこれまでの半生を人前で語るような人間ではないという自覚があったが、それにしたところで、慣れない講演活動をどうにかこなした人の苦労を完全に無視して、社交辞令も抜きに不躾な取材攻勢に遭えば不機嫌にもなる。

「ノーコメント！」

つっけんどんに答え、テリーは歩き出した。何人か足を踏まれて悲鳴をあげたヤツがいたが、それでも大半の記者たちは——おそらく三流タブロイド誌の記者たちだろう——ぞろぞろとテリーの後をついてくる。

いい加減にしてくれと声を荒げようとした時、ロビーの外の石段を降りた先に1台のサイドカーがすべり込んできた。

それを見たテリーは、にやりと野太い笑みを浮かべると、首から引き抜いたネクタイを目の前にいた記者の額に巻きつけた。

「とりあえず、俺がみなさんにいいたいことはだな——」

記者たちが口を閉ざし、マイクとICレコーダーをいっせいに差し向けてくる。

「俺は、あんたらみたいなマスコミがあんまり好きじゃないってことさ」

そう続けたテリーの身体が、その体躯からすれば信じられないほどに軽やかに跳躍し、記者たちの輪の中から抜け出した。

「あっ——」

間の抜けた驚きの声があがった時には、テリーはすでに石段を一気に駆け降り、下で待っていたサイドカーに乗り込んでいた。

「ナイスタイミングだ、ロック。早いところやってくれ」

「モテる男はつらいな」

赤い瞳を細めて皮肉っぽく笑ったロック・ハワードは、大排気量のマシンをスタートさせた。

「もう少し自覚しろよ、テリー！」

サウンドビーチを目指して走る道すがら、ロックは風に逆らうように大声でいった。

「——あんたはこの街じゃ有名人なんだ！　ゴシップ目当てのマスコミがついて回るのは当たり前だろ？　それが嫌ならああいう公の場には出ないようにするしかない」

「そいつは判ってるが、なかなかそういうわけにもいかないだろ？」

シャツの襟もとをくつろげ、テリーは苦笑した。

芸能人になったつもりはないが、それでも最近のテリーのもとには、映画やテレビへの出演、あるいはきょうのような講演活動やエッセイめいた小文の寄稿といった依頼がときたま舞い込んでくることがある。あのギース・ハワードを倒した“サウスタウンヒーロー”——今では“伝説の狼”とさえ呼ばれるようになったテリー・ボガードの前半生に、市井の人々が興味をいだくのは確かに当たり前のことなのかもしれない。

これはこれで、そこそこに実入りがいい仕事だった。これといった定職に就かず、各地を放浪する日々を送っているテリーにとっては、大事な収入源のひとつといえる。

「……卒業証明書くらいは必要だな」

サウンドビーチのヨットハーバーは、日没を迎えて人気も少なく、寄せては返すおだやかな波の音に海鳥たちの鳴き声がどことはなしに物哀しい。路肩に停めたサイドカーから降りて大きく伸びをしたテリーは、オレンジ色に染まりきった砂浜と海の向こうに沈みゆく夕陽を眺めながら、今になって思い出したように呟いた。

「ディプロマだって？　どうしていきなりそんなこといい出すんだよ？」

「特技がストリートファイトしかないんじゃ、世の中に出ていくのに何かと不便だからな」

脱いだスーツを肩から下げ、テリーはロックを振り返った。

もともと孤児だったテリーは、自分を引き取ってくれた養父ジェフ・ボガードの死を契機に、このサウスタウンを離れて修行の旅に出た。だから、正式な教育を受けたことはない。

もちろん、その武者修行の日々はテリーがみずから望んだことであって、それをいまさら後悔しているわけではない。その当時の苦労が、今ではこうしてそれなりに人前で語れるほどのものになっているのだ。これといった目的も持たずに漫然と送る平凡な学校生活とくらべれば、それははるかにましな“教育”だったといっていいだろう。

しかし、だからといって、テリーはロックにも同じ経験を積ませたいとは思わなかった。

もちろん、ロックにとって、自分とともに各地を放浪する日々が無駄な経験だとはいわない。だが、10代には10代のうちにやっておかなければならないことが、もっとほかにあるのではないのか——そう思うことがあるのも事実だった。

本来ならロックは、もうハイスクールで学ばなければならない年齢だ。将来のことを考えれば、最低限、卒業証明書くらいは取っておく必要がある。でなければ、いずれロックも、自分と同じ根なし草の風来坊になってしまうかもしれない。

「——必要ねえよ」

テリーの不器用な“親心”を小気味いいくらいに無視して、ロックはそういい放った。

「勉強がしたくなったらハイスクールに行くさ。けど、それは別に今じゃなくていい」

「ヘイ、ロック。俺がいいたいのはな——」

「いいんだよ、テリー」

溜息混じりに続けようとしたテリーの言葉をさえぎり、ロックはほとんど沈みかけた夕陽を見つめて少し哀しそうに笑った。

「あんたまでそんな世間の大人みたいなこといわないでくれ。オレはあんたといっしょにいることで、学校じゃ絶対に教えてくれない貴重な経験をさせてもらってるんだ。……そりゃあ、あんたが嫌だっていうんだったら仕方ないけど、でも、まだいいだろう？　オレはまだ、あんたと旅をして、テリー・ボガードって男からいろいろと教わりたいんだよ」

「……ったく。俺がいつ嫌だなんていった？」

大きく嘆息し、ロックの頭をくしゃりと撫でる。

一瞬でも教育パパになりかけた自分がバカらしく思えてきた。

「けど、このままじゃガールフレンドもできないぜ？　それでもいいのかい？」

「……ハイスクールはガールフレンドを作るところじゃねえだろ」

少し照れたように唇をとがらせたロックは、しかし、嬉しそうに笑った。

その笑顔を見て、生来楽天的なテリーもつられて笑った。

Kyo Kusanagi Classic

草薙 京 CLASSIC

―紅蓮の日輪―

<<< NORMAL COLOR >>>

A
B
C
D
<<<ANOTHER COLOR>>>

A
B
C
D
Profile

項目	内容
誕生日	12月12日
身長	181cm
体重	75kg
血液型	B(Rh−)
出身地	日本
格闘スタイル	草薙流古武術＋我流拳法
趣味	詩を書くこと
大切なもの	単車と彼女(ユキ)
好きなもの	焼魚
嫌いなもの	努力
得意なもの	アイスホッケー

Kyo Kusanagi Classic

<<< VOICE LIST >>>

演出系音声	
登場	「フッ！」
登場(vs.溝口)	「な、何だよ、オッサン？」／「じょっ、冗談じゃねえよ！　あんたなんかに仲間意識持たれたかねえな！　俺は出席日数が足りないから留年してるだけで、あんたみてえにカビが生えるまで高校に居座ろうとは思ってねえよ！　いっしょにすんな！」
登場(vs.K')	「てめえもいろいろと大変だな。同情するぜ」
登場(vs.アテナ)	「超能力アイドルのご登場か……」／「あんたにだけはいわれたかねえよ！」
登場(vs.庵)	「燃え尽きるのはてめえのほうだぜ！」
登場(vs.アルバ)	「退屈なのはごめんだからな。少しは燃えさせてくれよ？」
登場(vs.ジヴァートマ)	「御託はいらねえ。かかってきな」
挑発	「ヘッヘーン！」
勝利(A)	「へへ……燃えたろ？」
勝利(B)	「オレの勝ちだ！」
勝利(vs.庵)	「てめえの生きがいを奪っちゃ可哀相だからな……負けてられねえんだよ！」
フィニッシュ	「うおわああぁぁぁぁ……！」
コンティニュー	「ちっ！　熱くなりすぎたぜ……」

攻撃系音声	
弱攻撃	「フッ！」
強攻撃	「フゥヤァ！」
吹っ飛ばし攻撃	「フン！」
サイドステップ攻撃(強P、⬇+強K)	「フゥヤァ！」
サイドステップ攻撃(強K)	「フン！」
弱ダメージ	「ヴァ！」
強ダメージ	「ヴウッ！」
投げダメージ	「ぐぁっ！」
必殺ダメージ	「グワァァッ！」
前方緊急回避	「おっと」
サイドステップ	「おっと」
受け身	「チッ……」
投げ外し	「でやぁ！」
さばき	「よっ」
さばき(成功時)	「喰らうかよ」
一刹背負い投げ	「オラァ！」
避け	「っとぉ！」
外式・轟裏肘	「喰らいなっ！」
気合溜め	「遊んでんのか？　オイ！[50%]／くすぶってんのか？[50%]」

技名	音声
百八式・闇払い	「くらえぇー！[50%]／這えェー！[50%]」
百式・鬼焼き	「ううりゃぁっ！」
七拾五式・改	「フンッ！」
百壱式・朧車(弱)	「せや！」
百壱式・朧車(強)	「せや！」「おうらっ！」「堕ちやがれっ！」
九百拾式・鵺摘み	「消えろっ！」
弐百拾弐式・琴月　陽	「いくぜっ！」「真っ赤に燃えろっ！」
裏百八式・大蛇薙	「焔にぃ……」「還りやがれぇっ！」
(フェイント)大蛇薙	「ビビんなよぉ？」
百八拾弐式	「これでぇー……」「決めるぜっ！」
最終決戦奥義・無式	「見せてやるっ！」「草薙の拳をっ！」
SA10(2発目)、SA15(3発目)、SA18(2発目)	トァッ！
SA21(2発目)	フンッ！[70%]／堕ちろォ！[30%]
SAフィニッシュ1	ブウワァッ！
SAフィニッシュ2	逃げ場はないぜ！

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
立ち	D 5 G 上	D 6 G 上	D 14 G 上 C	D 16 G 上
しゃがみ	D 5 G 上 C	D 6 G 下 C	D 14 G 上 C	D 18 G 下
ジャンプ	D 5 G 中	D 7 G 中	D 10 G 中	D 16 G 中

技	D	G	
地上吹っ飛ばし攻撃	20	上	C
空中吹っ飛ばし攻撃	20	上	
ガードキャンセル攻撃	5	上	
左サイドステップ攻撃(強P)	15	上	C
左サイドステップ攻撃(強K)	15	上	C
左サイドステップ攻撃(⬇+強K)	15	下	C
右サイドステップ攻撃(強P)	15	上	C
右サイドステップ攻撃(強K)	15	上	C
右サイドステップ攻撃(⬇+強K)	15	下	C
釧鉄 近距離で⬅or➡+弱P強P同時押し	20	地投	
一刹背負い投げ 近距離で⬅or➡+弱K強K同時押し	20	地投	

■通常技・システム共通技

吹っ飛ばし攻撃は踏み込みながら肩で攻撃する。さばかれキャンセル攻撃も同じ動作で、同種の攻撃の中では発生が早く、相手にさばかれにくい。ジャンプ弱Kは下方向に判定が強く、跳び込む際に。相手を跳び越えつつ出せば、めくりを狙えるぞ。空中吹っ飛ばし攻撃は肩で攻撃する動作で、攻撃の持続が長く、京CLASSICのジャンプ攻撃の中では最も使いやすい。

■スタイリッシュアート

【⬇+弱K→⬇+弱P】は下段始動で発生が早く、近距離戦の主力となる。【⬇+弱P→⬇+弱K→↙+強K】も発生が早く、最後まで連続ヒットする。↙+強Kヒット時は受け身を取られるので、素早く必殺技へつなごう。【強K→強K】は足元のやられ判定が小さい蹴りから2段蹴りで相手を浮かせる。【➡+弱K→強K→強P→強P】は中段始動。発生は遅いが、動作自体は小さく見切られにくい。

Stylish Art
スタイリッシュアート

- ➡+弱P (6 上) → 弱P (8 上) → 弱P (10 上)
  - → ➡+弱K (10 中) [01]
  - → ↙+強K (6+10 下) [02]
- ⬇+弱P (5 上)
  - → ⬇+弱K (10 下) → ↙+強K (6+10 下) [03]
  - → ⬇+強P (10 上) → 強P強K同時押し (13 上) [04]
- ↙+弱P (11 上) → 強P (10 上)
  - → 強P (12 上) [05]
  - → ➡+強P (10 上) → ➡+強K (10 上) [06]
  - → ⬅+強P (– F) [07]
- 弱K (6 上) ※1
  - → 強P (10 上) → 強K (12 上) [08]
  - → 強K (10 上) [09]
  - → ↙+強K (6+10 下) [10]
- ➡+弱K (10 中) → 強K (10 上)
  - → 強P (10 上) → 強P (10 上) [11]
  - → ⬅+強P (– F) [12]
- ⬇+弱K (6 下) → ⬇+強P (10 上) [13]
- 強P (14 上) → 強P (10 上)
  - → ➡+弱K (10 中) [14]
  - → ↙+強K (6+10 下) [15]
- 強K (16 上) ※1 → 強K (8×2 上) [16]
- ⬇+強K (18 下) ※1
  - → ➡+弱K (10 中) [17]
  - → ⬇+弱K (6+10 下) [18]
  - → ⬅+弱K (– F) [19]
  - → ⬇+強P (10 上) → 強P強K同時押し (13 上) [20]
- 空中で弱K (7 中) → ⬇+強P (10 中) [21]
- 釧鉄中に強P強K同時押し (10 上) [22]

※1：キャンセル不能

Kyo Kusanagi Classic

避け
←+弱P弱K同時押し
D － G －
外式・轟斧 陽
C
避け中に弱Por強P
D 10 G 上
気合溜め
弱P弱K強P同時押し(押し続け)
D － G －
必殺
百八式・闇払い
↓↘→+弱Por強P
D 14
SC G 上
必殺
百式・鬼焼き
→↓↘+弱Por強P
D 14・18
G 上
必殺
七拾五式・改
↓↘→+弱K・弱Kor強K・強K
D 10+5
SC G 上
※SCは1段目のみ
必殺
百壱式・朧車
←↓↙+弱Kor強K
D 14・5×2+12
G 上
必殺
九百拾式・鵺摘み
↓↙←+弱Por強P
D 18(25)・24(25)
G 上
当て身発動
※カッコ内の数値は当て身発動時の攻撃のもの
必殺
弐百拾弐式・琴月 陽
→↘↓↙←+弱Kor強K
D 15+10
SC G 上
超必殺
裏百八式・大蛇薙(1本)
↓↙←↙↓↘→+弱P(押し続けでタメ可)
D 60
G 上
超必殺
MAX版 裏百八式・大蛇薙(2本)
↓↙←↙↓↘→+強P(押し続けでタメ可)
D 10+60
G 上
超必殺
(フェイント)
大蛇薙
大蛇薙タメ中に強PorMAX版 大蛇薙タメ中に弱P
D － G －
超必殺
百八拾弐式(2本)
↓↘→×2+弱Kor強K(押し続けでタメ可)
D 75(90)
G 上
※カッコ内の数値は最大タメのもの。なお、最大タメ時はガード不能になる
超必殺
最終決戦奥義・無式(3本)
↓↘→×2+弱Por強P
D 10+11×8
G 上
Kyo Kusanagi Classic

■避け～外式・霞裏肘

避けはコマンド入力完成と同時にその場で身を翻し、全身を無敵状態にする動作。避けから派生する外式・霞裏肘は肘打ちで攻撃する技。攻撃動作に入った瞬間から無敵時間は消失する。なお、当てたときは必殺技でのキャンセルが可能だ。

■気合溜め

地面に向かって拳を突き出して気合をためる動作で、ボタンを押し続けている間パワーゲージを徐々に増加させる。ボタンを離すと増加は停止するが、動作はすぐに終了せず若干スキが生じる。

■百八式・闇払い

前方に地を進む炎を飛ばす。主に遠距離戦時のけん制に使い、弱より強の方がスピードが速いため、緩急を付けたけん制ができる。攻撃動作は大きいので、相手の跳び込みには無防備になる。

■百式・鬼焼き

炎をまとい、跳び上がりつつ攻撃する。弱は発生が早く、主に画面端で七拾五式・改を当てた後の追撃に使う。強は上半身にガードポイントがあるため、跳び込みを迎撃するのに役立つ。ガードされた際のスキが大きいため乱発は控えよう。

■七拾五式・改

前進しながら2段蹴りを放つ技で、ヒットさせると相手を浮かせる。弱より強の方が発生が遅く、移動距離が長い。技後の着地時のスキは七拾五式・改以外の技でキャンセルできるため、ヒット時は百壱式・朧車などで追撃できる。この技自体のスキは大きいが、着地硬直を無敵時間がある必殺技でフォローすれば、相手の反撃をつぶせる。

■百壱式・朧車

前方に向かって跳び上がりつつ、弱は1回、強は3回蹴りを放つ技。弱は発生が早く打点が高いので、相手のジャンプを防止するのに便利。一方、強は発生後まで無敵があるため、対空や割り込みに使える。また、リーチが長いので、垂直ジャンプを使ったジャンプ防止行動をつぶしやすい。

■九百拾式・鵺摑み

腕を振り上げて攻撃する。弱は攻撃発生が速めだが、ガードポイントの発生が遅い上に京CLASSICの肩の部分しかなく、相手の攻撃を受け止めにくい。ただし、ガードポイントで相手の攻撃を受け止めると、ヒジ打ち攻撃に変化して相手を浮かせられる。強は攻撃発生こそ遅いものの、身体全体にガードポイントがある上、その発生速度も早い。相手の攻撃を受け止めると、拳を地面にたたき付ける動作に変化。なお、動作自体のスキは大きく、追撃にはスーパーキャンセルが必要だ。

■弐百拾弐式・琴月 陽

前方にダッシュしながら攻撃する必殺技で、ヒットすると相手をつかんで爆発を起こす。弱と強でダメージは変わらないが、弱の方が発生が早い。ガード時のスキが大きいため、確実にヒットする状況でのみ使うのがセオリーだ。なお、相手を爆発させる部分はスーパーキャンセルができ、すべての超必殺技を連続ヒットさせられる。

■裏百八式・大蛇薙

コマンド入力を完成させると指先に炎を出し、ボタンを離すと巨大な炎で前方を攻撃する。割り込みには使いにくいがダメージが大きい。琴月 陽をスーパーキャンセルしてつなげよう。

■MAX版 裏百八式・大蛇薙

攻撃動作は裏百八式・大蛇薙と同じだが、最初の指先に炎を出す構え部分にも攻撃判定があるので、非常に攻撃発生が早い。連続技に組み込みやすい上、さらに上半身に無敵時間があるので、相手のジャンプ攻撃を迎撃するのにも使える。

■(フェイント)大蛇薙

各種大蛇薙の指先に炎を出す動作中から派生できる技で、パワーゲージを約0.5本増やしつつ指を左右に揺らして相手を挑発する。なお、挑発動作は必殺技でキャンセルすることが可能だ。

■百八拾弐式

全力で踏み込みながら拳で攻撃する。攻撃発生が遅いため、相手を浮かせた後の追撃に使うのが一般的。ボタンを押し続けると力をためる動作に入り、その時間が長いほどダメージアップ。また、最後までタメるとガード不能になる。

■最終決戦奥義・無式

巨大な炎の柱を出現させた後、連続攻撃を仕掛ける。攻撃発生が早い上にダメージが大きく、さらに空中の相手に当ててても地上に引きずり降ろせるため、連続技に組み込みやすい。無敵時間があるので、割り込みとしても便利。

Story

鼓膜を震わせる轟音にふと見上げると、手に届きそうなくらい低い空を、ジャンボジェットが飛んでいく。
日本ではなかなかお目にかかれない光景だ。
次第に小さくなっていくジャンボをしばし見送っていた京は、視線を少しだけ降ろした。
黒々とした高層ビル群のシルエットの向こうに、陽炎を引きずって、巨大な夕陽がゆっくりと沈んでいく。
うらぶれた雑居ビルの屋上の、錆だらけのフェンスに寄りかかり、草薙京は飽きもせずにじっとそれを見ていた。

こうしていると、日本にいた頃を思い出す。
あの頃は、退屈な授業をよくエスケープして、校舎の屋上で空を見上げていた。
雲が風に流れていくさまを眺めて気の利いた詩のフレーズを考えていたこともあれば、睡眠不足を解消するために昼寝をしていたこともある。
いずれにしろ、それは京にとって至福のひと時には違いなかった。
もっとも、そのささやかなしあわせも、気の弱い教師に頼まれたユキが——草薙京に面と向かって注意できる教師は少なかった——呆れ顔で呼びにくるか、さもなければ、一番弟子を自称する真吾の大きな声で中断されることが多かったが。
あの頃は、何かとまとわりついてくる真吾を鬱陶しいと思うこともないではなかったが、今となっては、あの無意味に元気な声が聞けないというのも、それはそれで少し物足りなく感じ始めている。
いつも退屈していたあの頃、規律に縛られる生活にうんざりしていたあの日々——周りの連中と自分とでは住む世界が違いすぎるということを肌で感じ、いつしか自分のほうから周囲に合わせることを放棄して、ただ漫然とすごしていた日本での毎日——。
それが今では、とても懐かしく、そしてかけがえのないもののように思える。
「——らしくもねえ」
ホームシックめいた感傷を覚えた自分を笑い、京はその場にしゃがみ込んだ。

夜風が京の前髪を揺らして通りすぎていく。
その心地よさに、いつの間にかうたた寝をしていたらしい。
すでに夕陽は沈み、空の色は夜のそれへと変わっていた。
月明らかにして星稀(まれ)なり——。
今宵の夜空に星はなく、ただ、刃のように細い三日月だけが、薄汚れた街の上に孤独に咲き誇っている。
膝に手を当てて立ち上がった京は、フェンスの荒い網目に指をかけた。
人々の欲望と情熱を貪欲に呑み込んで成長していく大都市は、夜を迎えても寝静まるということを知らない。この街の夜空に星がないのは、人々が築き上げたコンクリートジャングルにともる色とりどりの光が、星々のささやかな輝きを無造作に押しのけてしまっているからだろうか。
今また、街の郊外にある空港から離陸したジャンボジェットが、警告灯を明滅させて低い空を飛んでいく。
そのエンジン音に顔をしかめ、頭上を行く機影を見送った京は、背後に視線を転じてにやりと笑った。

半開きになったスチールのドアの前に、赤毛の痩身が立っていた。

「隙だらけだな、京……」
「バカいえ。てめえの気配にゃとっくに気づいてたぜ」
京が前髪をかき上げると、異国の夜空に赤い蛍火が舞った。
「——もしてめえが後ろから不意をついてくるようなら、振り向きざまに真っ黒焦げにしてやる用意ぐらいはしてたんだがな」
「ふん」
赤いパンツのポケットに両手を突っ込んだまま、八神庵は長い前髪の奥からきらびやかなネオンにいろどられた街を一瞥した。
「死に場所はここでいいのか？」
「誰が死ぬって？」
「そのくらいは選ばせてやる」
「そりゃまたおやさしいこって」
揶揄するように呟いた京は、手の甲の部分に日輪を刻んだ愛用のグローブを両手にはめた。

なぜ俺はこの男と闘うのだろう？
——京はときどきそんなことを考える。
八神庵が草薙京をつけ狙うのは、いささか理解しがたい部分はあるにせよ、動機そのものははっきりしている。
京が憎いからだ。
だが、京自身は、庵のことを特に憎んでいるわけではない。
もちろん、二者択一でいえばむしろ大嫌いだが、ただ、そこには憎しみの影はなく、それぞれの一族が背負ってきた因縁めいたものも、こと彼らにとってはあまり関係がない。だから、京がいちいちつき合おうとさえしなければ、庵との闘いはいくらでも避けようはあるはずだった。
なのに、それができないのはなぜだろう？
挑まれた勝負に背を向けるのはプライドが許さないから——という理由だけではない気がする。

「……何がおかしい？」
「いや」
ついついもれてしまった笑みをいまさら隠すのもおかしいだろうと、京はゆっくりと首を振って身構えた。グローブに包まれた拳に炎がくすぶり、また真紅の蛍が舞い飛ぶ。
興味のないことにはとことん背を向け、面倒なことにはいっさい手を出さない——そんな冷めきったところのある自分の胸のうちに、勃然と、熱いものが湧き上がってくるのが判る。
庵のことはたぶん一生好きにはなれないが、庵との闘いで感じるこの高揚感は嫌いではない。
さしあたって京には、自分が庵と闘う理由はそれで充分なように思えた。
「てめえの生き甲斐を奪っちゃ可哀相だからな」
庵がともした美しい紫の炎を見据え、京はいった。
「——こんなトコで負けてやるわけにはいかねーんだよ！」
「いいたいことはそれだけか……？」
庵の炎が揺らめき、その輝きを増す。二人の炎が夜気の中に温度差を生み出し、あたりに風を逆巻かせた。
「灰に変えてやるぞ、京……血に染まった真っ赤な灰にな！」
「洒落臭ぇ！　てめえの御託にゃうんざりだぜ！」
そして二人は同時に走り出した。

因縁もなく、見守る者もなく、邪魔をする者もなく——。
ただ、月だけがそれを見ている。

Kyo Kusanagi Classic

Mr.Karate

二代目Mr,カラテ

―不敗の空手家―

NORMAL COLOR

A B C D

ANOTHER COLOR

A B C D

Profile

誕生日	8月2日
身長	179cm
体重	75kg
血液型	O
出身地	日本
格闘スタイル	極限流空手
趣味	詰将棋
大切なもの	極限流空手の魂、父の教え、門下生たち
好きなもの	鍋料理
嫌いなもの	道場破り
得意なもの	寒稽古

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「それじゃ……始めるか！」
登場(vs.ロック)	「それで極限流のすべてを見知ったと思うのは間違いだな」
登場(vs.半蔵)	「そういうあんたも、相当の修羅場をくぐってきているようだな」
登場(vs.ギース)	「血迷ったか、ギース……」
登場(vs.ワイルドウルフ)	「思えばあんたとも長いつき合いになるな」／「同感だ」
挑発	「さっさとかかってこい！」
勝利(A)	「見たか、極限流！」
勝利(B)	「オォッスッ！」
勝利(vs.半蔵)	「悪いが、ニンジャと闘うのは初めてじゃないんでね」
フィニッシュ	「しくじったあああぁぁぁぁ　！」
コンティニュー	「くそ！　ここまでか」
攻撃系音声	
弱攻撃	「フォッ！」
強攻撃	「フオッ！」
吹っ飛ばし攻撃	「ウゥリャッ！」
サイドステップ攻撃(強P、⬇＋強K)	「フオッ！」
サイドステップ攻撃(強K)	「ウゥリャッ！」

弱ダメージ	「ア"ッ！」
強ダメージ	「グッァ！」
投げダメージ	「ウォアッ！」
必殺ダメージ	「ヴォアッ！」
前方緊急回避	「おおっと」
サイドステップ	「おおっと」
受け身	「セィヤッ！」
投げ外し	「甘い！」
さばき	「ハッ！」
さばき(成功)	「ここだっ！」
谷落とし	「オゥリャッ！」
活心波動	「ムンッ！」「コオオオオオ……！」
虎煌拳	「こおうけん！」
ビルトアッパー	「オオゥリャアッ！」
飛燕疾風脚	「ひえんしっぷうきゃく！」
暫烈拳(弱)	「ざんれつけん！」
暫烈拳(強)	「ざんれつけん！」「もう一発！」
皆伝　無頼岩	「ハッ！」「見切った！」「ハッ！」
皆伝　翔乱脚	「しょうらんきゃく！[50%]／逃がさん！[50%]」
龍仙拳	「チェストォーッ！[50%]／ドッ！　セーーイッ！[50%]」
虎仙脚	「チェリャッソォォォ！」
皆伝奥義　覇王至高拳	「はおうーしこうけん！」

皆伝奥義　龍虎乱舞	「きょくげんりゅう奥義！」「とどめだー！」
皆伝奥義　真・鬼神撃	「きっしんげきー！」「オォッスッ！」
皆伝奥義　虎殺陣	「むぅぅーん！」
皆伝奥義　虎殺陣(成功)	「どうだーー！[70%]／未熟！[30%]」
SA12(3発目)	「行くぞぉ！」
SAフィニッシュ	「チェストォーッ！[70%]／まだまだぁ！[30%]」

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
立ち	D 5 G 上	D 6 G 上	D 14 G 上 C	D 16 G 上
しゃがみ	D 5 G 上 C	D 8 G 下 C	D 14 G 上 C	D 18 G 下
ジャンプ	D 5 G 中	D 7 G 中	D 14 G 中	D 16 G 中

地上吹っ飛ばし攻撃	空中吹っ飛ばし攻撃	ガードキャンセル攻撃
D 20 G 上 C	D 20 G 上	D 5 G 上

左サイドステップ攻撃(強P)	左サイドステップ攻撃(強K)	左サイドステップ攻撃(↓+強K)
D 15 G 上 C	D 15 G 上 C	D 15 G 下 C

右サイドステップ攻撃(強P)	右サイドステップ攻撃(強K)	右サイドステップ攻撃(↓+強K)
D 15 G 上 C	D 15 G 上 C	D 15 G 下 C

谷落とし	巴投げ
近距離で←or→+弱P強P同時押し	近距離で←or→+弱K強K同時押し
D 20 G 地投	D 20 G 地投

■通常技・システム共通技

ジャンプ攻撃は、空中吹っ飛ばし攻撃とジャンプ強K。前者はけん制として最速で垂直小ジャンプや前ジャンプから出そう。後者は相手より上の位置で出すと強い。地上連続技を狙う際にも、ジャンプ強kで跳び込んでいこう。地上戦では、しゃがみ強Pの発生が早く始動技になる。また、しゃがみ弱Kがガードさせて有利な技。しゃがみ強Kは受け身の取れない下段技で、追撃を含めればまとまったダメージを与えられる。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P→弱P→強P→→+強P】は発生が早く連続技の始動に最適。→+強Pをキャンセルして暫裂拳や皆伝奥義 龍虎乱舞につなげよう。【→+弱P→弱P→強P】は中段始動の連続技。最後を弱Pに変えて極限螺旋掌を仕掛けてもいい。【強P→弱P】や【強P→強P→弱P】など、早めにガード不能に変化する連係も使いやすい。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P 5 上 ※1 → 弱P 5 上 → 弱P 10 上
  - → 弱P 20 不能 [01]
  - → 強P 10 上 → →+強P 10 上 → ←+強P 18 上 → 強K – – [02] ※2
- →+弱P 10 中 → 弱P 10 上
  - → 弱P 20 不能 [03]
  - → 強P 10 上 [04]
- →+弱K 6+8 上→中 ※3 → 強K 16 上 [05]
- ←+弱K 10 上
  - → ←+強K 10 上
    - → 弱P 20 不能 [06]
    - → ←+強K 10 上 [07]
    - → →+強P 16 上 → 強K – – [08] ※2
  - → 強K 10 上 → 強K 10 上 → ↓+強K 10 下 → 強K – – [09]
- 強P 14 上
  - → 弱P 20 不能 [10]
  - → 強P 10 上
    - → 弱P 20 不能 [11]
    - → 強P 15 上 → 強K – – [12] ※2
  - → →+強P 12 上 [13]
- ←+強P 8 上 → 強P 8 上 → 強P 8 上
  - → 強P 12 上 [14]
  - → 弱P 20 不能 [15]
  - → →+強P 10 中 [16]
- →←+強P 15 上 → 強P 15 上 → 強K – – [17] ※2
- 強K 16 上 ※1 → 強K 15 上 [18]
- →+強K 10 上
  - → ↓+弱K 16 中
    - → 強K 16 中 [19] ※1
    - → ↓+強K 11 下 [20]
  - → ↓+強K 11 下 [21]
- ↑+強K 10 上 ※1 → 強P 10 上 → 強P 15 上 [22]

※1：キャンセル不能
※2：虎仙蹴の段階がアップ
※3：1段目のみキャンセル不能

Mr.Karate

極限螺旋拳
→→＋弱P
D 20 G 不能
飛車落とし
←＋弱P
D 20 G 中
桂馬打ち
↖＋弱K
D 15 G 下
烈震拳
→→＋強P
D 16 G 上
活心波動
弱P弱K強P同時押し（押し続け）
D － G －
虎煌拳
↓↘→＋弱Por強P
D 14 G 上
ビルトアッパー
→↓↘＋弱Por強P
D 15・20 G 上
飛燕疾風脚
←タメ→＋弱Kor強K
D 15・15+8 G 上
強のみのグラフィック
※強のみSC可能
暫烈拳
←↙↓↘→＋弱Por強P
D 1×13+5+7 G 上
弱フィニッシュ
強フィニッシュ
皆伝 無頼岩
↓↙←＋弱Por強P（強のみ押し続けでタメ可）
D 20(30) G 上
最大タメ
※カッコ内の数値は強Pでの最大タメ時のもの
龍仙拳
強P（押し続けて放す）
D ※ G 上
皆伝 翔乱脚
→↘↓↙←＋弱Kor強K
D 2×6+12 G 地投
虎仙蹴
→↓↘＋強K
D 18・10+20・55 G 上
タメ1段階
タメ2段階
※タメ時間によってダメージが変化。タメ1段階は16、タメ2段階は25、タメ3段階は35、タメ4段階は3×2+50
※掲載値は左からタメ無し、タメ1段階、タメ2段階のもの。なお、SCはタメ版のみ可能
皆伝奥義 覇王至高拳（1本）
→←↙↓↘→＋弱Por強P
D 55 G 上
皆伝奥義 真・鬼神撃（2本）
近距離で↓↘→×2＋弱Por強P
D 20×2+30 G 不能
皆伝奥義 龍虎乱舞（2本）
↓↘→↙←＋強P
D 4×10+5×2+4+3+16 G 上
皆伝奥義 虎殺陣（3本）
←→↓↘＋弱P強P同時押し
D 100 G 当
Mr.Karate

■[illegible]
構えてから両手を前に突き出して攻撃するガード不能技。慣れた相手には前転で回避されやすい。

■[illegible]落とし
モーションの小さい手刀を繰り出す中段攻撃。

■[illegible]打ち
斜め下の地面に突きを繰り出す下段攻撃。

■[illegible]
大きく振りかぶり前進しつつ正拳を繰り出す技。

■[illegible]
相手を踏み付けるように出す蹴り技。中段攻撃。

■活心波動
地面を両足で踏みしめ、両手を腰に構える気合タメ。この動作中はパワーゲージがたまる。

■虎煌拳
前方に突き出した片手から気弾を発射する飛び道具。弱と強で攻撃発生は同じ。違いは気弾の飛行スピードで、弱は遅め、強はかなり速い。

■ビルトアッパー
上昇しながらアッパー攻撃を繰り出す技。攻撃発生は早く、出始めから上半身無敵のある強がメイン。対空に使いたいところだが、攻撃判定の低いジャンプ攻撃には、一方的につぶされやすい。

■飛燕疾風脚
低空の飛び回し蹴り。弱は1発、強は2発回し蹴りを放つ。弱は攻撃発生が早く、リーチがあるので、一部の技に反撃として機能する。一方、強は威力が高いので連続技のつなぎに活躍する。

■暫烈拳
連続して正拳を繰り出す技。弱と強で攻撃発生は同じ。弱は最後がモーションの小さい手刀。一方、強は14段目で打ち上げ、最後に正拳突きを繰り出して大きく吹き飛ばす。

■皆伝 猛虎無頼岩
構えた前方の腕で上段攻撃を受け流しつつ、その場で正拳突きを繰り出す技。発生から少し経過すると、上半身に長めのガードポイントがある。弱より強が若干攻撃発生が遅い。なお、強のみタメが可能で、一定時間を経過してから出すと、前方に踏み込みながら正拳突きを繰り出す。

■[illegible]
大きく踏み込んでから攻撃する正拳突き。4段階までタメが可能で、威力が上がり、スキが小さくなる。1～3段階目までは攻撃発生が同じ。4段階目のみ攻撃発生が早くなる。また、ヒット後も1段階目はのけぞり、2段階目は普通の吹き飛び、3、4段階目にはキリモミで吹き飛ばす。どの技もスキが小さく、1段階目でも反撃を受けない。

■皆伝 翔乱脚
独特の構えを取りながら前進してつかむ投げ技。立ち状態の相手のみ投げることが可能。

■[illegible]
炎をまとったヒザ蹴りを繰り出す技。この技は3段階までパワーアップ可能。その方法は、一部のスタイリッシュアートにある活心波動と似たようなモーションの技を出すこと。例えば、【弱P→弱P→強P→➡+強P→⬅+強P→強K】の最後の技がこれに該当する。2段階目はヒザ蹴り→上段回し蹴りの2段技になり威力が上がる。3段階目は、上段回し蹴りとなりさらに威力が上昇。

■皆伝奥義 覇王至高拳
巨大な気弾を放つ飛び道具で、相手の飛び道具をかき消して進む。弱と強の違いは、気弾のスピード。弱は遅く、強は早い。基本的には遠距離から、強を相手の飛び道具に合わせよう。

■皆伝奥義 真・鬼神撃
正拳突きの3連打を放つガード不能の打撃技。投げが成立する条件でのみ発動可能。出始めから初段の攻撃判定発生直後まで無敵がある。画面暗転から攻撃発生まで間があるので、見てからサイドステップや後転で回避されてしまう。

■皆伝奥義 龍虎乱舞
両手を交差させた後、高速で突進する乱舞技。ヒット時は、無数の打撃をたたき込み、最後は覇王至高拳でフィニッシュする。攻撃発生がそこそこ早く、出始めから攻撃判定出現後まで（突進する距離の半分くらいまで）長い無敵がある。一番頼りになる対空技なので、積極的に狙おう。

■皆伝奥義 [illegible]
両腕を前方に構えて相手の攻撃を受け止める当て身技。成立時は相手の体勢を崩して、そこに気合の入った手刀を振り下ろす。出始めから長い当て身受付時間がある。一応、後半部分は硬直となるが、当て身時間が長いため反撃が難しい。

Story

ある男の夢を見た。
美しい長い金髪をなびかせ、烈風のように激しい"気"を叩きつけてくる、誰よりも傲慢で完全な悪の天才。
その男と、リョウはたった1度だけ闘ったことがある。
あの時はリョウが勝った。
だが、本当に勝った気になれないのは、勝者であるはずの自分が満身創痍のままかろうじて立ち尽くしていたのに対し、敗者のはずのあの男が余力を残したまま闘いの場から逃亡したという事実のせいだった。
もしあのまま、どちらかが完全に力尽きるまで闘っていたとしたら、勝者は自分ではなかったかもしれない。
あの日の闘いを暁天の夢に反芻し、リョウは薄闇の中で静かに目を開いた。

サウスタウンという大都市の一角にありながら、ナショナルパークには豊かな自然がまだ残っている。それが本当の意味での自然であろうと、人が人工的に作り出した自然であろうと、彼にとってはどちらでもかまわない。
街の喧騒から離れて自分と向かい合うには、どうやらこうした環境が必要らしい。

「ヘイ！」
巨大な瀧を遠くに望む川の流れに膝下までつかり、全身の筋肉を練るように、ゆっくりとした動きで単調ともいえる空手の型を繰り返していると、不意に陽気な男の声がかかった。
振り返ると、あたたかそうな革ジャンを着込んだ体格のいい男が岸辺に立っていた。ナップザックをひとつ肩から下げ、いかにも自由気ままな旅の途次という風体である。
旧友の姿を見て、リョウ・サカザキは口元にシワを刻んだ。
「偶然立ち寄った……という顔じゃないな、テリー」
「ああ。道場のほうに顔を出したら、あんたは山ごもり中だって聞いたんでね」
乾いた地面の上に荷物を放り出し、テリー・ボガードは肩をすくめた。
「――マルコっていったっけか？　あんたの道場のアフロのカラテマン、ひと勝負してくれってしつこくってな」
「その青アザはマルコにやられたか」
「向こうはこの3倍はアザだらけになってるぜ」
唇の端を押さえてテリーは苦笑した。
「マルコのヤツ、自分から勝負を挑んで負けたのか。道場に戻ったらまた特訓だな」
リョウもつられて苦笑しながら、しかし、決して動きを止めようとはしない。
手頃なサイズの岩に腰を降ろしたテリーは、リョウの稽古を見て感心したように口笛を吹いた。
「ストイックなのは相変わらずらしいな。このところあまり表舞台に出てこないんでどうしたのかと思っていたんだが、このぶんじゃ、おとろえるどころかますます腕に磨きがかかっていそうだ」
テリーのその言葉に、リョウは右の正拳をひとつ放って動きを止めた。
「――最近、思うことがあるんだが」
「何だい？」
「俺は昔より弱くなったんじゃないだろうか」
「はァ？」
驚いたような呆れたような、そんな表情でテリーはリョウの横顔を凝視した。
「何の冗談だ？　毎日それだけの鍛錬を積んでる男が弱くなるわけないだろう？」
「確かに鍛錬は続けている。だが……そうだな、いい方が悪かったか。昔より弱くなったのではなく、昔のほうが強かったように思えるということさ」
「どう違うんだい？」
「昔は、もっとがむしゃらに闘うことができた。自分が生きるため、妹を養うため、何が何でも勝たなければならなかった。勝つということに対して貪欲でいられた。あの頃の俺の目は、闘いに臨んでもっとぎらぎらしていたはずだ」
そう呟いて空を見上げたリョウの瞳は、その空と同じように澄み渡っていた。そのまなざしをテリーに差し向け、逆に尋ねる。
「――それは、あんたもそうだったんじゃないか？」
「……ああ。そうだったかもな」
「だが、最近はどうもそういう気持ちになれないんだ。達観してきたといえば聞こえはいいが、勝利に対する執着心が薄れてきた。たとえ負けても、いい勝負ができればそれでいい――ある時そんなふうに満たされている自分がいることに気づいて、我ながら驚いたよ」
「だったらそれは、あんたが本当に強くなったって証拠だよ。弱いヤツこそ勝ちに執着する。強いヤツは執着しない。たとえ負けてもすぐに立ち上がれる強さを持ってるからな」
「そういう考え方もある、か……」
「さもなきゃ、あんたがようやく大人になったって証拠かもしれないがね」
テリーは立ち上がり、革ジャンのポケットに両手を突っ込んだ。
「ガキは単純だから、すぐに殴り合いで優劣をつけたがるだろう?」
「ひどいいわれようだな。――だが、だったらきょうは久しぶりに童心に戻って、その単純な殴り合いとやらをやってみるとするか」
川から上がったリョウは、数メートルの距離を置いてテリーを見据えた。
「――別にここまでおしゃべりに来たわけじゃなかろう？」
「まあな」
テリーは革ジャンのポケットから無造作に折りたたまれた白い封筒を引きずり出した。
「――あんたのところにも届いてるだろ？」
「ああ。特に興味はなかったが、確かに届いている」
「今も興味はないのかい？」
「いや――少し湧いてきた。いい傾向だ」
リョウはテリーと向き合い、ゆっくりと間合いを取った。
「偶然かもしれないが……ゆうべギースの夢を見たよ」
「へえ」
「結局あの男とは、若い頃にただ1度しか闘えなかった」
「そしてあんたはあいつに勝った。……だろ？」
「俺は自分が勝ったとは思っていない。そのことがずっとしこりになって残っていた。いまさらあいつと決着をつけることはできないが、ただ、このしこりを少しだけ取り除くことはできる。……ギースに2度も勝った男に勝てば」
「俺を通してギースと決着をつけようってのかい？」
「悪いな」
「いや、かまわないさ」
鼻の頭を軽く親指で撫で、テリーは拳を握り締めた。長かった髪を切り、トレードマークのキャップを脱いでも、その力強い構えは昔と変わらない。
強敵を前にして、リョウは静かに息を詰めた。
この男に勝って、今の自分の本当の強さを確かめたかった。

Mr.Karate

Hyena
ハイエナ

―舌先三寸―

NORMAL COLOR

A

B

C

D

ANOTHER COLOR

A

B

C

D

Profile

誕生日	8月17日
身長	181cm
体重	78kg
血液型	O
出身地	フランス
格闘スタイル	チキンスタイル
趣味	情報収集
大切なもの	自慢の髪型
好きなもの	半熟卵
嫌いなもの	利用価値の無い人間
得意なもの	ゴマすり、根回し、丸め込み、死んだふり

VOICE LIST

演出系音声	
登場	「ついに俺のこの拳が唸る時がきたようだな」
登場(vs.アルバ、ソワレ)	「とうとうアンタにオレの真の実力を見せる時が来たようだな……」／「見て驚け……ハイエナさまの実力をなぁ！」
登場(vs.リアン)	「おまえ！　ホントはオレがとんでもなく弱いとか思ってるだろ！」／「くそっ！　オレさまの強さ、おまえに見せてやるぜ！」
登場(vs.ミニョン)	「俺はピエロじゃねえ！　っていうか、何なんだよこれは！　これじゃまるでイロモノ王者決定戦じゃねえか！」
登場(vs.デューク)	「まさかアンタと本気でやり合うことになるとはな……運命ってのは残酷だぜ、キング・デューク」
登場(vs.ギース)	「ギ、ギース・ハワード!?　とっくの昔に死んだはずだろ、おい!?」
挑発	「次のキングはアンタで決まりだ！[60%]／俺ってカッコいいだろ？[5%]／楽しんで〜る〜〜？[5%]／俺のネコパンチが唸るぜぇ[5%]／ヘ〜イ、かかってきなぁい！[5%]／まったくグレイトだぜぃ[5%]／今夜一杯どうだい？[5%]／隣のウチのイヌが子供産んでさぁ[5%]／おばちゃ〜ん、おあいそ！[5%]」
勝利(A)	「お前とは組めねぇよなぁ……。ひゃはははははは！」
勝利(B)	「俺に負けたからってそんなに落ち込むなよ、ベイビー？」
勝利(vs.リアン)	「ど、どうだ？　オレもけっこうやるだろ？」
勝利(vs.ミニョン)	「勝ったのに……オレ、勝ったはずなのに……勝った気がしねえ・・」
フィニッシュ	「おっ手紙ちょ〜だぁ〜〜いっ・・・！」
コンティニュー	「やっぱり・・こんなもんか俺の実力……」

攻撃系音声	
弱攻撃	「キェッ！」
強攻撃	「キョラァー！」
吹っ飛ばし攻撃	「キョエッッ――！」
立ち強P	「キョラァー！[50%]／ハイエナパーンチ！[50%]」
立ち強K	「キョラァー！[50%]／ハイエナキーック！[50%]」
サイドステップ攻撃	「ビンゴォ！」
弱ダメージ	「グッ！」
強ダメージ	「ンッデェッ！」
投げダメージ	「ンッガァ――！」
必殺ダメージ	「ンッゲギャ―――！」
前方緊急回避	「邪魔するよ」
後方緊急回避	「およよっ！」
サイドステップ	「ひょいっと！」
受け身	「邪魔するよ」
投げ外し	「や！　やめろよぉ〜〜！」
さばき	「ハイ！」
さばき(成功)	「エナ！」
ハイエナ・スルー	「ポイっとな！[50%]／ハイエナバスター！[50%]」「輝いてるぜ、俺！[50%]／ハイエナさまの独り舞台だぜ！[50%]」
ハイエナ・ロマンス	「ハイエナバスター！」
ハイエナ・ディール(フェイント)	「あ、そ〜れ！」
ハイエナ・ディール	「あ、そ〜れ！[97%]／ハイエナビーム！[3%]」
ハイエナ・ジャイロ(弱)	「ハイエナさまの独り舞台だぜ！」
ハイエナ・ジャイロ(強)	「ハイエナさまの独り舞台だぜ！[40%]／ハイエナジャイロ！[30%]　ハイエナスクリュー！[30%]」
ハイエナ・ダッシュ	「決めるときゃ――決めるぜっ！[50%]／俺ぁマジだぜ！[50%]」
ハイエナ・スプリング	「ナメんなよ！」
ハイエナ・ロケット	「だちょ〜ん!!」
今世紀最大にして最凶の演技(成功)	「嘘だよ〜ん！」「じゃじゃぁ――ん！」「俺って天才？」
今世紀最大にして最狂の騙し討ちっ！	「嘘だよ〜ん！」「じゃじゃぁ――ん！」「俺って天才？」
前代未聞のハイエナ祭りっ！	「は〜い〜え〜な〜ま〜つ〜り〜！」
JOKE	「ハイエナフラッシュ！」「見せてあげよう！」「カーネフェルの真髄を……」「をぁったたたったたたったたたぁ……！」
乾坤一擲のハイエナパンチっ！	「ハイエナパーンチ！」「おわぁ!?」
SA4(3発目)	「コケッ――！」
SA6	「オラオラオラァァー！」
SA10(1発目)	「次の！」「キングは」「このオレだ！！[33%]／だ〜れだっ？！[33%]／アンタで決まりだっ！[34%]」
SA11、12	「あ、よいと！」

Hyena

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
立ち	D 5 G 上	D 6 G 上	D 14 G 上 C	D 18 G 上
しゃがみ	D 5 G 上 C	D 6 G 下 C	D 14 G 上 C	D 12 G 下
ジャンプ	D 5 G 中 C	D 7 G 中 C	D 14 G 中 C	D 16 G 中 C

技	データ
地上吹っ飛ばし攻撃	D 20 G 上 C
空中吹っ飛ばし攻撃	D 20 G 上 C
ガードキャンセル攻撃	D 5 G 上
左サイドステップ攻撃(強P)	D 15 G 上 C
左サイドステップ攻撃(強K)	D 15 G 上 C
左サイドステップ攻撃(⬇+強K)	D 15 G 下 C
右サイドステップ攻撃(強P)	D 15 G 上 C
右サイドステップ攻撃(強K)	D 15 G 上 C
右サイドステップ攻撃(⬇+強K)	D 15 G 下 C
ハイエナ・スルー 近距離で⬅or➡+弱P強P同時押し	D 20 G 地投
ハイエナ・ロマンス 近距離で⬅or➡+弱K強K同時押し	D 20 G 地投

※投げ後グロベリングへ移行

■通常技・システム共通技

ジャンプ強Kは斜め下方向へ強い判定を持つ。中ジャンプで跳び込むときに使おう。空中吹っ飛ばし攻撃は真横方向に攻撃判定があるため、相手のジャンプを読んだときに先に置く要領で使っていく。K投げは相手を蹴り飛ばして、相手との間合いを離す。技後はグロベリング状態に。サイドステップ攻撃はしゃがみ状態に当たる左右サイドステップ攻撃(強P)をメインにしよう。

■スタイリッシュアート

【弱P→弱P→強P→強P】は1発目の攻撃発生が速く、最後まで連続ヒットする。4発目で相手を浮かせられるので、必殺技で追撃しよう。【⬇+弱K→⬇+強K】は下段始動で発生が速い特性がある。2発目後は自動的にグロベリング状態に。【⬇⬋⬅+弱Kor強K→強K→強K】は中段判定のカカト落としを3回繰り出す。ヒットすると相手を浮かせられるので、さらに追撃可能だ。

Stylish Art

スタイリッシュアート

- 弱P (5 上 ※1) → 弱P (10 上) → 強P (10 上) → 強P 01 (10 上)
- 弱P (5 上 ※1) → 強P (10 上 ※1) → 強K 02 (10 中 ※1) → 強P (5+10 上→下 ※2)
- 弱K (6 上 ※1) → 強K (10 上) → 強K 03 (5 中 ※1)
  - → ➡+強K 04 (15 上)
  - → ⬅+強K 05 (— F)
- ➡➡+強K (5×4 下 ※1) → 強K 06 (15 中 ※1)
- ⬇⬋⬅+弱Kor強K (15 中 ※1) → 強K (10 中 ※1) → 強K 07 (15 中 ※1)
  - → 強K (— — ※1 ※2)
- ⬇+弱K (6 下) → 強K 09 (12+10 下 ※1 ※2)
- グロベリング中に➡+弱P弱K同時押し 11 (— — ※3)
- グロベリング中に⬅+弱P弱K同時押し 12 (— — ※3)
- グロベリング中に弱Por強P 13 (— — ※4)
- グロベリング中に弱Kor強K 14 (— — ※3)
- グロベリング中に強P強K同時押し 15 (— —)

※1：キャンセル不能
※2：グロベリングへ移行
※3：グロベリング解除
※4：パワーゲージ上昇

Hyena

ハイエナ・ソバット

→＋弱K

D 15 / G 上

ハイエナ・アッパー

↑＋強P

D 15 / G 上

必殺 ハイエナ・ディール

↓↘→＋弱Por強P

D 18 / SC G 上

必殺 (フェイント) ハイエナ・ディール

↓↙←＋弱P

D − / G −

必殺 ハイエナ・ジャイロ

→↓↘＋弱Por強P

D 7+8·7×2+9 / G 上

必殺 ハイエナ・ダッシュ

←↙↓↘→＋弱Kor強K

D − / SC G −

必殺 ハイエナ・ダイブ

ハイエナ・ダッシュ中に弱Por強P（グロベリングへ移行）

D 18×2 / SC G 中

必殺 ハイエナ・ローリング

ハイエナ・ダッシュ中に弱Kor強K（グロベリングへ移行）

D 10+8 / SC G 中→下

必殺 ハイエナ・フライングボディアタック

空中で↓↙←＋弱Por強P（グロベリングへ移行）

D 18 / SC G 中

必殺 ハイエナ・ロケット

→↓↘＋弱Kor強K（強のみグロベリングへ移行）

D 15·15+8 / SC G 上·上→中

必殺 ハイエナ・スプリング

グロベリング中に→↓↘＋弱Por強P

D 10 / SC G 上

超必殺 今世紀最大にして最凶の演技（1本）

↓↙←↙↓↘→＋弱Kor強K

D 10+40 / G 中→上

超必殺 今世紀最大にして最狂の騙し討ちっ!（1本）

グロベリング中に↓↙←↙↓↘→＋弱Kor強K（グロベリング解除）

D 10+40 / G 中→上

超必殺 前代未聞のハイエナ祭りっ!（2本）

↓↙←↙↓↘→＋弱Por強P

D 1×14 / G 上

超必殺 JOKE（2本）

←タメ→←→＋弱Por強P（グロベリングへ移行）

D 4+3×12+15 / G 上

超必殺 乾坤一擲のハイエナパンチっ!（3本）

↓↘→×2＋弱Por強P（グロベリングへ移行）

D 120 / G 不能

Hyena

■グロベリング
ダウン状態になる構え。構え中はガードできないが、打点が低い技しか当たらない。ただし、通常と異なり、ダウン追い打ちの1技目はダメージ補正が掛からない。2技目からは通常通りの補正が40%となる。ここから必殺技のハイエナ・スプリング、超必殺技の今世紀最大にして最狂の騙し討ちっ！をはじめとした専用技へ派生できる。
追加➡＋弱P弱K同時押しは前転、⬅＋弱P弱K同時押しは後転しながら起き上がる。どちらも一定時間無敵時間がある。追加弱P、強Pはハイエナがピクピクと動く。攻撃判定は無いがパワーゲージを増加させられる。追加弱K、強Kは攻撃せずその場で起き上がる。追加強P強K同時押しは、無敵状態で前転してグロベリング状態を維持する。

■ハイエナ・ソバット
後ろ回し蹴り。打点が高く相手のしゃがみに当たりにくいが、ヒット時に相手を浮かせられる。

■ハイエナ・アッパー
掌でアッパーを放つ。ヒット時に相手を浮かせられるので、ヒット確認後必殺技で追撃しよう。

■ハイエナ・ディール
前方にカードを投げる。飛び道具として役立つが、スキがかなり大きいのが弱点だ。

■(フェイント)ハイエナ・ディール
カードを投げるふりをする。硬直は必殺技でキャンセルできるため、ジャンプを誘ってハイエナ・ジャイロで撃墜するといった芸当が可能だ。

■ハイエナ・ジャイロ
回転しながら上昇しつつ攻撃する技で、弱、強いずれも発生後まで無敵がある。威力は強の方が高いため、使用するのは強だけでいいだろう。発生が遅く、対空技としては若干信頼度に欠ける。

■ハイエナ・ダッシュ
一定時間走り続ける技で、自由には停止できず、また、ガードもできない。ここからはハイエナ・ダイブとハイエナ・ローリングへ派生可能だ。

■ハイエナ・ダイブ
ハイエナ・ダッシュから前方へ両腕を広げて跳ぶ攻撃。技後はグロベリングに移行する。発生の早い中段判定なのでガードを揺さぶる手段として使えるが、ガードされると反撃は必至だ。

■ハイエナ・ローリング
ハイエナ・ダッシュから転倒する下段攻撃で、技後はグロベリングへ移行。前述のハイエナ・ダイブと使い分ければ、中下段の二択を迫れる。

■ハイエナ・フライングボディアタック
両腕を広げて落下して体当たりする、空中専用技。技後はグロベリング状態となる。ジャンプの軌道が変わるので、奇襲として効果が高い。

■ハイエナ・ロケット
つま先で攻撃。強のみつま先での攻撃から転倒し、グロベリング状態へ移行する。なお、この転倒動作にも攻撃判定が存在する。弱はスキの小ささを生かして、中間距離戦でのけん制に。一方強はダメージが大きいので連続技に組み込もう。

■ハイエナ・スプリング
グロベリングからバク転する。弱はグロベリングを維持、強は通常状態に戻る。無敵があるので、グロベリングを狙う相手を迎撃するのに使おう。

■今世紀最大にして最凶の演技
当て身技の一種で無防備状態で前進する。このとき攻撃がヒットすると体力が0になり、K.O.されたフリをする。さらに一定時間経過後に起き上がりつつ蹴る。蹴り部分は中段判定かつ無敵なので、耐性が無い相手は当たってしまうだろう。

■今世紀最大にして最狂の騙し討ちっ！
グロベリング状態から、起き上がりつつ中段判定の蹴りを放つ。攻撃発生は遅めだが、発生後まで無敵時間が続くので、切り返しに使えるぞ。

■前代未聞のハイエナ祭りっ！
目の前に無数のカードをばら撒く。無敵は無いが、攻撃発生が早く連続技に組み込みやすい。ヒット時は相手を一定時間拘束できるので、攻撃力の高いジャンプ強Kなどで追撃を決め続けよう。また、ガードさせれば有利な状況を作り出せる。

■JOKE
アッパーが当たるとロックし、カードを何回も投げ付ける。発生後まで無敵が続くので割り込みに使いやすい。攻撃後はグロベリング状態になる。

■乾坤一擲のハイエナパンチっ！
つまずきつつ前方に移動し、転倒しながら攻撃する。動作中は無敵時間があり、ガード不能。なお、技後はグロベリング状態に移行する。

Story

ラテンのリズムにいろどられた陽気な店の中で、そこだけがじめっとして暗い。
暗い。暗すぎる。
開店直後からカウンターの一番端に陣取り、安い酒をなめるようにちびちびと飲んでいるその男の周囲だけが、まるで通夜の席のように陰鬱な空気に包まれていた。カウンターの中でグラスを磨いているマスターも、フロアで踊る客たちも、男の存在には気づいていたが、あえて自分から声をかけようとする者は一人もいない。
が、実はこの男、これでもこの街ではそこそこに有名人だった。
本名は誰も知らず、ただハイエナという通称だけが、あまりかんばしからぬ評判とともに知れ渡っている。

ハイエナは、〈メフィストフェレス〉のボス、デュークの腰巾着だった。
組織内ではさして高い位置にいたわけではない。ただ、口がうまく目端が利き、街の噂話に通じていることから、サウスタウンを掌握したデュークにそれなりに重用されていた。もしデュークがあのまま対立組織を殲滅し、サウスタウンの裏社会での支配権を完全に確立していたなら、ハイエナも、それなりのポジションをあたえられていただろう。
しかし、デューク自身が開催したキング・オブ・ファイターズの決勝で、デュークがアルバ・メイラに敗れたことから、ハイエナの生活は一変した。
デュークは単身姿を消し、〈メフィストフェレス〉は崩壊。それまでデュークの力によって押さえつけられていた無数の組織が、次の覇権をめぐって激しい抗争を繰り広げ始めたサウスタウンに、もはやハイエナがその舌先を振るう余地はなかった。
そして、その抗争劇も、亡きフェイトの遺志を継いだアルバたちのグループ——〈サンズ・オブ・フェイト〉によって鎮静化の方向へと進みつつある。
デュークをフェイトの仇と見ているアルバたちからすれば、ハイエナもまた仇の一派ということになる。かつてハイエナがデュークの威を借りて、自慢の前髪で風を切りつつ闊歩していたサウスタウンの暗黒街は、ハイエナにとって、次第に住みにくい場所になりつつあった。

「……あの頃はよかったぜ……」
氷の溶けかかったバーボンのグラスを軽く揺らし、ハイエナはアルコール臭い吐息をもらした。酒に焼けた赤い鼻をこすり、在りし日の自分の栄華に思いを馳せる。
あの頃は、街の噂に聞き耳を立て、〈メフィストフェレス〉に利益をもたらす何がしかの情報をデュークに伝えていれば、それだけでかなりの金が懐に転がり込んでいた。
イタリア製の高級スーツに身を包み、フランス製の香水を振りまき、ついでに夜の蝶たちにも惜しみなく札びらをばらまいた。あいにく、投資に見合うほど女にモテることはなかったが、それでも、サウスタウン一の気前のいい伊達男ともてはやされる快感は、ハイエナにとって何物にも代えがたいものだった。
だが、あの華々しかった日々にくらべて、今の自分のみじめさときたらどうか。
着ているスーツこそ以前と同じイタリア製だが、一張羅どころか着るものはこれしかなく、それ以前に住む場所さえない。以前住んでいたペントハウスは、高額な家賃が払えずとうの昔に追い出された。あれほど伊達男と持ち上げていた女たちも、デュークの後ろ盾といっしょに経済力まで失ったハイエナには、もはやウインクのひとつさえくれなくなってしまった。
バーボンをすすり、ハイエナはサングラスの奥で人知れず涙した。
「このハイエナさまともあろう男が、こんな場末の店で安酒をすする身に落ちぶれようとは……世の無常を感じるぜ」
場末の店というフレーズに、店のマスターがじろりとハイエナを睨んだが、我が身を嘆くハイエナはそれに気づかない。
「アルザスの田舎に帰るか……」
ピスタチオの殻を未練がましくかじりつつ、ハイエナは呟いた。
だが、ふときざした弱気を、首を振ってすぐに追い払う。
「——いや、ここですごすごと引き下がっちゃあただのピエロだ！　この逆境でふんばって、もうひと旗上げてこそ真の男！なあ、そうだよなあ、マスター!?」
「まあ、そうかもしれませんね」
曖昧にうなずくマスターの表情はすこぶる迷惑そうだったが、もちろんハイエナはそんなことには気づかない。

残っていたバーボンを一気にあおったハイエナは、懐からなけなしの10ドル札を引き抜くと、空のグラスといっしょにいきおいよくカウンターに置いた。
「ハイエナさまのあらたな門出だ！　釣りは取っといてくんな！」
「お客さん、これじゃ足りませんよ」
少し怒ったようなマスターの声が追いかけてきたが、足早に店を出ていくハイエナの耳には届いていない。
「——考えてみりゃあカンタンなことじゃねえか。カネがねえなら稼ぎゃあいい！　このオレさま自身の腕でよう！」
ネオンきらめく夜の街に飛び出したハイエナは、星空を見上げて自慢の前髪に櫛を通した。
「デューク？　アルバ？　知らねぇなあ！　きょうこの時から、サウスタウンの真の"キング"はこのオレさま、ハイエナさまだぜい！」
夜の歓楽街に集う男女の冷たい視線もどこ吹く風、ハイエナは派手なネクタイを締め直して歩き出した。

口先ばかりの男といわれ続けてきたハイエナ——本気を出したこの男の実力は、誰も知らない。

Hyena

新キャラ設定画&ロケテ瓦版紹介

ここでは、本作で追加された四人の新キャラたちのカラー設定画と、ロケテストで配られた瓦版を特別公開しよう。

アッシュ・クリムゾン

アナザーモデルはイモリとコウモリをモチーフにしたパンキッシュなデザイン。ノーマルモデルは既存のままだ。

NORMAL COLOR

COLOR A

COLOR B

COLOR C

COLOR D

ANOTHER COLOR

COLOR A

COLOR B

COLOR C

COLOR D

ブルー・マリー

ノーマルモデルはKOF仕様ではなく「RB2」のデザイン。アナザーモデルはスポーティーなスタイルとなっている。

NORMAL COLOR

COLOR A

COLOR B

COLOR C

COLOR D

ANOTHER COLOR

溝口 誠

学生服に下駄履きという、今も変わらないノーマルモデル。アナザーモデルは六尺褌もキリリと眩しい兄貴に。

NORMAL COLOR

ANOTHER COLOR

笑龍（シャオロン）

ノーマル、アナザーともに、だらりと下がった袖には暗器が満載。アナザーモデルの花は猛毒性のトリカブトだ。

NORMAL COLOR

COLOR A　COLOR B　COLOR C　COLOR D

GRAPHICS 新キャラ設定画&武器紹介

DAILY SECONDSOUTH *extra*

2007 JUNE

KOF MAXIMUM IMPACT 遂にアーケードデビュー！注目の対戦形式は、3on3勝ち抜きバトルに決定!!

特集 本紙独占取材！ 新たな参戦者は、この4名!!

Newcomer

ブルー・マリー

2D版KOFの常連、満を持して登場！

『'97』での初参戦以来、2D版のKOFでは現在も連続出場記録を更新し続けているブルー・マリーは、いわば不知火舞に続くKOF常連女性キャラ。その彼女が満を持しての『MIA』デビューを果たす。しかも、ノーマルモデルの服装からも察せられるように、その性能は『RB餓狼2』準拠。いつもとはひと味違うマリーに期待大だ！

アッシュ・クリムゾン

レギュレーション"A"のAはアッシュのA！

現在もストーリーが[illegible]」から、[illegible]のキーマンであるアッ[illegible]が電撃[illegible]集ちづるの持つ鏡の力に[illegible]KI』では[illegible]勾玉の力まで手に入れたア[illegible]だが、[illegible]IA』での[illegible]との関係、あるいは草薙京[illegible]いるのか？その参戦目的とと[illegible]演出に注[illegible]

笑龍（シャオロン）

謎の新キャラ……お兄さんはあの"堕瓏（デュオロン）"!?

今回参戦を果たした4人のキャラの中で、唯一完全な新顔となっているのがこの笑龍。そのコスチュームや技の数々からも判る通り、彼女は[illegible]や堕瓏と同じ飛賊の一員。そんな彼女が『MIA』に参戦してきた目的とは果たして何なのか？ 3つの構えから繰り出される[illegible]を武器に、笑龍が目指すものとはいったい……!

？

あの男がついにKOFの世界に殴り込み！

誰が呼んだか浪花の快男児、●●が企業の枠を超えて『MIA』に参戦決定！しかも今回のロケテストが本邦初公開。●●といえば豪快かつ破天荒な必殺技の数々が印象的だが、それは『MIA』でも見事に再現されている。さらにオリジナルのド派手な必殺技も多数搭載。喧嘩百段と豪語するオッサン高校生の真の実力やいかに!?

KOF MAXIMUM IMPACT

GRAPHICS 新キャラ設定画&技紹介

KOF 今昔

あの人は今… 第3回

アンディ・ボガード
（日本・不知火道場／不知火流骨法）

毎回数多くの格闘家たちが参戦するKOF[illegible]言で振り返る人気企画の第3回は、「'02」を最後、KOF[illegible]子ことアンディ・ボガード選手。兄に当たるテリー・ボガー[illegible]手の陰に隠れがちだが、ストイックなまでの[illegible]はまさに疾風。そんなアンディ選手に、KOFを離れた具相について直撃してみた。

――不知火道場での近況は?

アンディ「基本的には道場生に護身術を教える毎日ですが、それとは別に、内弟子には不知火流忍術の稽古をつけています。特に今は、舞がKOFに出場していて不在なので、そのぶん私ががんばらないと」

――なぜKOFに参戦しなくなったのか?

アンディ「私にとってのKOFというのは、あくまで自分の強さを確かめるためのものさしのようなもの。中にはそういう格闘家もいるかもしれないが、少なくとも私は、KOFに出場するために骨法を学んでいるわけではないですから。……別にギースとの闘いで胸に負った傷が悪化したためだとか、そんなことはありません（笑）」

――以前はテリー選手らと組んで参戦していたが?

アンディ「あれは、兄やジョーに誘われて参戦したというのが一番の理由。それに、チーム戦とはいえ、KOFには世界中から一流の格闘家たちが集まってくるし、彼らとの闘いは自分を磨く上ではとても有益でした。ただ、今の私は、兄との決着をつけることが第一だと思っています」

――では、テリー選手との決着がつけば、ふたたびKOFに戻ってくる?

アンディ「その可能性はありますね。もしかすると、KOFの舞台で闘うことになるかもしれないし。ただ、いずれにしても、兄に勝つ自信がつくまでは、兄といっしょにKOFに出ることはないと思います」

――現在KOFに参戦中の不知火選手に何かひと言。

アンディ「不知火流の看板を背負って闘う以上、無様な闘いはしてもらいたくないです。ですが、かといってトーナメントで兄と当たってあっさり勝たれてしまうと……私の立場がない（笑）」

実際に会ってみた今のアンディ選手には、巷間でいわれているような、「KOFをリストラされた選手」というようなイメージは微塵もない。金髪碧眼の容貌ながら、そのたたずまいはさながら武士のようで、おだやかに語る中にも日本刀の鋭さを持ち続けていることを窺わせた。このぶんなら、アンディ選手がKOFのステージに戻ってくる日もそう遠くはないのではないだろうか。

次回は、「'96」のみの参戦ながらも根強いファンを持つ、W・クラウザー選手（ドイツ　総合格闘術）が登場。どうぞお楽しみに。

GRAPHICS 新キャラ設定画＆瓦版紹介

「MIA」不参加キャラの魂の叫びを聞け！

アーマーラルフ独占インタビュー

Aラルフ小紙記者に激白60分！

「オレはファルコンに騙された!!」

PS2版が7月26日にリリース予定のSNKプレイモア社の最新作「KOFマキシマムインパクト レギュレーション"A"」（以下「MIA」）。KOFの王道ともいえる3on3の採用と新キャラ4人の追加、さらには1000項目にものぼる各種バランス調整と、発売前から格闘ゲームファンの間で話題沸騰中の「MIA」だが、みんな誰かを忘れてはいないだろうか？ そう、前作に当たる「KOFマキシマムインパクト2」から、先史り…機能がかなわなかった悲運の男、アーマーラルフ（年齢不詳＝怒チーム）である。なぜ「MIA」でアーマーラルフだけが消えたのか？ …中のアーマーラルフ氏に独占インタビューをこころみた。

「『MIA』の真の主役はこのオレのはずだった!」

…ごときいきおいでまくしたてて始めた。

アーマーラルフ（以下AR） オレはあの野郎に騙されたんだよ！

AR「ファルコンだよ、ファルコン」 「MIA」の企画が…

AR オレはデリケートなキャラだから調整にしっくり時間をかけたい、モーション撮りやボイス収録はもう少し待ってくれ、たとよ おまけにあの野郎、「MIA」ではオレが主役だっていってやがったんだぜ!?

AR マスコミ向けには…

…ないキャラ性能に加えてすべての必殺技と通常技…サポート不能にするプランが上がってる。開発内部での一番人気はもちろんオレだ、とか…とにかく景気のいいことばかりいってたぜ

AR 余計なお世話だ!

「望みはまだ捨てちゃいねエ」

真相はファルコン氏だけが知っている？

Ch / Time	13ch :SBC Southtown-Broadcasting-Corporation
4:00	おはようサウスタウン N人 ▽スポーツ▽中継
5:30	SBCトゥデイ リチャード・マイヤ キムほか 司会：ダック・キング
8:00	Sジェニーにおまかせ！▽辛口コメンテーターが一刀両断！ ゲスト：八神庵 浪速の快男児
10:55	■トーク・アバウト・ヒューマン ゲスト：テリー・ボガード
11:15	字SBCニュース N人
11:45	ユサ家のおかず「ワニの唐揚」
0:00	嘲笑っていいとも！ ジヴァートマ G・ハワード A・クリムゾン N・ベアール
0:55	Sボケ子の部屋 ゲスト：メイラ兄弟
1:25	S■不知火夫人
1:55	ショウビズ・スクランブル 司会：麻宮アテナ ハイエナ
4:00	S極限流バカ一代・覇王翔吼拳を使わざるをえない！価
4:55	字■ネオジオワールド・ニュース グッドマン疑獄を追う！▽イケメンに萌えない女たち◇人
7:00	SSWAサマー・バトルロード'07～ユニバーサルアリーナ T・ロジャース×R・ウィルソン ライデン×B・ボンバーダー 解説：グリフォンマスク◇字N
10:00	S新 野良犬のブルース B・カーン B・マリーほか
10:24	字SBCワールド・ビジネス◇字人
11:45	S R18◇0:15メタボ☆ナイト
1:10	S新魔法少女うっかりミニョン
1:40	S 怒号◇2:20飛賊の掟・笑龍
2:40	S■草薙家の人々◇3:40N人

パズル・間違い探し 解答 メフィストフェレス

【爪痕】

1

その少年が何という名前なのか、その場に居合わせた男たちの誰一人として知らなかった。
香港の生まれでもなければ、本土から来た人間でもない。まだ10代後半、どう見てもはたちにすら手の届かない少年は、そばかすが目立つ白い肌の持ち主で、いつも何かたくらんでいるかのように、皮肉っぽい笑みを唇の端に浮かべていた。
数週間ほど前にふらりと香港に現れたその少年は、尖沙咀のペニンシュラを拠点にしているらしく、ネイザンロード周辺をぶらついているのをよく目撃されていたが、さりとて観光目的だとも思えず、気づくと銅鑼湾にいたり、上環界隈をうろついていたりもする。また、中環の高級ブティックで派手に散財していたかと思えば、油麻地のテンプルストリートで地元の人間に混じって屋台の麺をすすっていたりもする。
要するに、神出鬼没だった。
それに、よく目立つ。
つねに笑っているのと、いったいどこから出てくるのか、やけに金離れがいいことから、誰がいうともなく、"笑面浪子"というあだ名で呼ばれるようになっていた。浪子とは、よくいえば風流人か伊達男、悪くいえば遊び人といった意味の言葉である。
決して美少年ではなく、だが、不思議と見る者の記憶にその存在が深く刻まれるのは、何を考えているのか読み取ることの難しい、不遜なその笑顔と冷めた輝きを帯びた瞳のせいだったのかもしれない。
そんな少年——笑面浪子が、夜毎に河岸を変えて豪遊しているのである。
目立たないはずがなかった。

2

最初の犠牲者は、金回りのいいよそ者からちょいと小遣いをせびってやろうと考えたチンピラたちだった。
夜半、ホテルを出てきた笑面浪子がテンプルストリートに繰り出してきたところへ、チンピラたちはさも旧知の仲であるかのように親しげに声をかけた——というのは、そのシーンを目撃したとある屋台の店主の証言である。チンピラたちは、浪子を両側からはさみ込むようにして薄暗い路地の奥へと連れ込み、それきり出てこなかった。
翌朝、路地の奥で青アザだらけになって唸っているチンピラたちが発見されたが、そこに笑面浪子の姿はなかった。チンピラたちが病院に担ぎ込まれた頃、彼はようやくベッドから出てきて、ホテルのレストランであくび混じりに遅めの朝食を食べていたのである。

次の犠牲者は、チンピラたちの兄貴分だった。
兄貴分といっても、それでもまだはたちかそこらの若造ばかりで、香港ヤクザの世界では結局チンピラとひとくくりにされてしまうような連中だった。
弟分が無様にのされたのを聞いて、仇を討つつもりだったのかもしれない。
やはり同じように、ホテルから出てきた笑面浪子を仲間たちで囲んで、有無をいわせず人目につかない場所へと連れ込み、落とし前をつけさせる——そんな計画だったのだろう。
だろう、というのは、つまりはその兄貴分もまた、落とし前をつけるどころか、弟分と同様の醜態をさらしただけに終わったのである。

別に浪子は、屈強なボディガードを何人も引き連れていたわけではない。つねにたった一人で、武器になりそうなものなど何ひとつ持たずに、夜の街をうろついているだけだった。
笑面浪子を見知る地元の人間たちは、いつしか、その気まぐれな逍遥を邪魔する者には罰が当たると、なかば冗談、半分は本気で、そう噂するようになった。
そして、じきにその噂は、チンピラたちが"就職"している"事務所"の、かなり上のほうの人間の耳にまで届いた。
今度はただのチンピラではない。れっきとした幹部である。

それが3番目の犠牲者で、しかもこれまでの犠牲者よりもはるかに厄介な相手だった。

3

凝った刺繍の入ったノースリーブのチャイナコート姿の笑面浪子は、それなりにクッションの効いた椅子に座らされていた。
目の前には麻雀卓が置かれ、さらにその向こうには、剃り上げた頭に刺青を刺した恰幅のいい男が座っている。その周りを取り囲むのは、20人近いヤクザ者たちだった。
時刻はまだ午後4時を回ったばかりで、本来なら営業時間のはずだが、広い雀荘の中に客の姿はない。あるのは中央の卓を占めた浪子と刺青の男、そしてヤクザたちだけである。

ぴんと張り詰めた空気の中、浪子は自分の爪を見ている。右手の指は綺麗に磨かれ、炎を模したようなネイルアートがほどこされていたが、左手の爪はまだ形をととのえてあるだけで、ベースコートしか塗られていない。
どうやらそれがご不満なようで、浪子はかすかに唇をとがらせ、先ほどから小さな溜息を繰り返している。
それを、刺青の男は、額に青い癇癪筋を浮き立たせて睨みつけている。周りのヤクザ者も、声に出しての恫喝こそしなかったが、いずれも射殺すかのような視線で笑面浪子を睨んでいた。
どんなに呑気な人間でも、今がどんな情況か判らないはずはない。
しかし浪子は、敵意と殺意が入り混じったそれらの視線を平然と受け流している。
そんな態度が周りの男たちの怒りをいや増すと知った上で、あえてそうしているのかもしれない。笑面浪子がたびたび人を食ったような言動を見せるということは、ヤクザたちもすでに知っているはずだった。

「……名前は？」
長すぎる沈黙の後、刺青の男がようやく口を開いた。
爪ばかり見ていた浪子は、初めて真正面から男の顔を見て、大袈裟に肩をすくめた。
「広東語で聞かれても判らないよ」
浪子が返した答えはなかなか流暢な広東語だった。ヤクザたちの間に静かなざわめきが広がり、もともと浅黒い刺青の男の顔が怒気で赤黒く変わった。
男は"烏鴉"と呼ばれている。肌の色からついたのか、それとも若い頃に何か逸話になるようなことでもあったのか、とにかくそういうあだ名で呼ばれているこのあたりのボスだった。
香港の黒社会には無数の結社が割拠しているが、クロウのグループは、五指に入るとまではいかずとも、決して小さなものではない。より大きな、有力な組織の中核をになう存在ではある。
だから、そのボスであるクロウに対して、面と向かってこんなナメたリアクションをする人間は、まずいない。
事実、クロウの表情には、激しい怒りとともに驚きの色も浮かんでいる。
この小僧は頭がおかしいのではないか　そう思ったのかもしれない。

4

「名前なんぞはどうでもいい」
クロウは低く押し殺した声で呟いた。
確かにこの生意気そうな小僧の呼び名など聞いても意味はない。
問題なのは、この小僧にどうやって落とし前をつけさせるかということだった。
「どうでもいいっていうかさァ」
今度は浪子のほうから口を開いた。やはり達者な広東語だった。
「——そもそも、どうしてこんなところに連れ込まれなきゃいけないのかな、このボクがさ？」
「てめえ——」
クロウは目を細め、狼の唸りを思わせる声をもらした。
「あのネイルサロン、けっこう予約取るのが難しいんだよネ。それがようやく予約できたっていうのにさ、途中で下品なオトコたちに拉致られちゃうなんて、ちょっと理不尽じゃない？」
ややハスキーなその声が耳障りに感じるのか、クロウは頬をひくつかせて浪子の言葉を聞いている。卓の上に置かれた右手が牌をいじっているのは、怒りに我を忘れないようにするための、一種のまじないのようなものだったのか。
すべての牌を裏返し、クロウはゆっくりと深呼吸をした。
「てめえが何をしでかしたか、判ってねえのか……？」
「え？　ボクが何かした？」
「てめえがきょうやらかしたことを、一から順に思い返してみろ」
「きょう、きょうねえ……うーんと」
浪子はコートの懐から取り出したカチューシャで長い前髪をまとめ、芝居がかった仕種で腕を組んだ。
「そうだネ……まず、朝遅くに起きて、ホテルのカフェでブランチを食べて、予約したネイルサロンに行って、右手が綺麗になったところでむさくるしい男たちが踏み込んできて、黒塗りのバンに乗せられて——」
「そうじゃねえ！」
クロウの大きな手が麻雀牌を引っ掴み、浪子の顔を目がけて投げつけた。これまでじっと耐えてきたクロウも、ついに我慢の限界を超えたのだろう。
だが、この至近距離から投げつけられた牌を、浪子は軽く首を振るだけで難なくかわしてのけた。
「————」
一瞬、クロウもヤクザたちも、毒気を抜かれたように硬直した。相変わらずなのは浪子だけだった。
「そうじゃないって、どういうことかなァ？」
薄い唇を吊り上げ、浪子は聞き返した。
「……その前に、何かあったろうが——」

はたと我に返ったクロウは、椅子に腰を落ち着け、怒りを抑えて尋ねた。
「その前……って、ああ、アレのこと？　ネイルサロンに行くのにメトロに乗ろうとしたら、駅前でガラの悪いオジサンたちに因縁つけられたっけ。ひょっとして、アレのこといってるワケ？」
「そいつは俺の甥っ子だ！」

5

形ばかりに身につけていたネクタイを首から引き抜き、クロウは牌の代わりにその手に大ぶりのナイフを握った。
クロウの一瞥を受けたヤクザが、笑面浪子の肩と腕を両側から押さえる。
「……何なのさ？」
浪子はじろりと左右のヤクザたちを見上げたが、男にしては細すぎる浪子の力では、暴力だけが自慢のヤクザたちの腕を振りほどくことは難しいように思えた。
ヤクザたちはそのまま浪子の上半身を卓の上に押さえつけ、両腕を背中のほうにひねり上げた。
どん――。
重い音がして、浪子の目の前にナイフが突き立った。
「てめえのおかげで、あいつの鼻は曲がったまんまだそうだ。今も手術室にいる」
「別にお礼をいわれるようなことは何もしてないけどね」
自由を奪われ、焦点も合わないほどの距離でぎらつく刃を前にしても、浪子の態度は変わらなかった。
「この、クソガキ……！」
卓に突き立てたナイフを引っこ抜き、クロウは叫んだ。
「しっかり押さえとけ！　まずこいつの鼻から削ぎ落としてやる！」
「……あーあ。ナニいってるのかな、このヒト」
たかだかと振り上げられたナイフを目で追いかけ、浪子はいつもの皮肉っぽい笑みを浮かべた。
「ヤクザがカタギにケンカを吹っかけて返り討ちに遭って、今度はその叔父サンがしゃしゃり出てきて甥っ子の仇を討とうってワケ？　恥の上塗りもいいトコじゃない？」
くすくすと笑いながら、はっきりとそういい放った浪子の身体が、クロウのナイフよりも速く動いた。
「――おまけに、その叔父サンまで返り討ちにされるなんてさ！」
「うお――!?」
「あぐっ！」
浪子を押さえていたヤクザたちが、突然燃え上がった自分の両手をかかえて床に転がり、それとほぼ同時に、麻雀卓がまっぷたつになった。
「ぶっ――」
エメラルド色の軌跡を引きずって駆け上がった浪子のかかとが、クロウの顎を打ち砕いた。
「あのさぁ……ケンカに弱いヤクザって何なの？　人間のクズ？　それとも社会のゴミってヤツかな？　どっちにしろ、生きてる価値ないよね」
見事に宙を舞って危なげなく着地した浪子は、あおむけに倒れたクロウを見下ろした。だが、クロウは大の字になったままぴくりとも動かない。おそらく脳震盪でも起こしたのだろうが、たとえ意識が戻ったとしても、上下の歯がことごとく砕け散ったその顎では、まともにしゃべることさえできなかっただろう。
クロウを見つめる浪子の冷ややかな瞳の奥で、暗い炎が燃えている。その炎はいつしか浪子の指先に宿り、白い彼の横顔を照らしていた。
周りの男たちは、ただ呆然と、それを見ていることしかできなかった。懐に呑んでいた銃や刃物を引き抜くこともできず、驚きの声すらなく、突然のできごとに目を見開いて立ち尽くしている。
「さて、と……」
軽く頭を揺すって髪の乱れを直した浪子は、彫像のように動きが止まってしまった男たちをぐるりと見回し、左右に広げた両手に緑色の炎をともした。
「いろいろとお世話になったお礼に、ボクが手伝ってあげるよ。……お・か・た・づ・け」

6

雑居ビルの屋上の、錆びたフェンスの上で――。
炎にあぶられたアジアの熱い夜風が、アッシュ・クリムゾンの長い前髪を大きくなびかせた。
遠くから近づいてくるサイレンの音を聞きながら、薄汚れた星空に両手をかざすようにして、アッシュは自慢の爪を眺めている。毒々しいネオンサインの光を跳ね返し、長い爪が危険な輝きを帯びていた。
「たまには他人にやってもらうのも悪くないネ。……でも、こういう場合、もう一度予約を取らなきゃダメなのかなァ？　まだ料金分の半分しかやってもらってないんだけど」
くすくすと笑って、アッシュは下界へと視線を向けた。
１本向こうの通りで、夜空を焦がすほどの激しい火の手が上がっていた。ほんの数分前、臨時休業中の雀荘がいきなり爆発したのである。
がしかし、現場にはまだ警察も消防隊も到着していない。無責任な野次馬たちが遠巻きに眺めているだけだった。後で週刊誌にでも売りつけるつもりなのか、さかんに写真やムービーを撮っている者もいる。
もっとも、警察だろうとマスコミだろうと、あの爆発の原因を特定することはできないだろう。それは唯一アッシュだけが知っていることだった。
「……はいはい、みんなご苦労サマ」
恐れる景色もなく、アッシュはフェンスの上に立ち上がり、大袈裟な仕種で肩をすくめた。
「よっぽど娯楽に飢えてるんだネ。あんなものに群がるなんてさ」
そう呟いたアッシュが、肩越しに背後を振り返る。
「――ねえ、キミもそう思わない？」
笑いの形に細められたアッシュのまなざしは、給水塔の影にそそがれている。
その影が、わずかに身じろいだように見えた。
「……先ほどのあなたのお手並み、拝見させていただきました」
影の中から返ってきた声は女のものだった。感情の起伏を抑えているが、たぶん、まだ若い。すぐ近くで炎が燃えさかっているというのに、あたりにはなぜか甘い花の香りがただよい始めていた。
アッシュは爪の先で鼻の頭をかき、火災現場を一瞥した。
「拝見させていただいたってことは……へえ。キミもいたんだ、あそこに」
「はい」
「気づかなかったな、ぜんぜん」
「ご謙遜を」
影の中の女は、その姿をはっきりと見せることなく、淡々と続けた。もしここに第三者の目があれば、アッシュが影と対話しているかのように見えただろう。
「……あれほどの腕前を持つおかたならばと思い、恥を忍んで声をかけさせていただきました。ひとつお聞きしたいことがあるのですが、よろしいでしょうか？」
「そうだね……ま、いうだけいってみれば？　ボクが答えるかどうかは質問を聞いてから決めるヨ」
「では……あなたは、飛賊というものをご存じでしょうか？」
「飛族？　ああ……聞いたことがあるようなないような……ま、ウワサぐらいならってトコかな？」
「ならば、龍というかたとお会いになったことは？　あるいは堕龍というおかたでもかまいません。どこかでお会いになったことはありませんか？」
「あいにくだけど、どっちも聞き覚えのない名前だね」
アッシュがかぶりを振るのに合わせて、アッシュの手首を飾る金のバングルがしゃらりしゃらりと澄んだ音を奏でる。
「――その二人、キミの何なの？」
「…………」
影の中の女は答えなかった。ただ、何かのしずくがしたたるようなかすかな音がして、甘い香りが少し強くなったような気がした。
「ま、いいけどさ」
アッシュはふたたび火災現場のほうを見つめた。
「そういうつてで人を捜してるんだったら、上海に行ってみるといいんじゃない？　それとももう行ってみた？」
「上海……ですか？」
「上海にさ、そういうのが好きそうなオトコがいるんだよ。とにかく強いヤツと闘うのが大好きっていう愛すべきバカがね。……キミが捜してるヒトって、強いんでしょ？」
「……はい」
「キミより？」
「はい」
影の女は間を置かずに断言した。
「だったらなおのこと、行ってみる価値はあると思うけどね」
「そのかたのお名前は？」
「本当の名前はボクも知らないんだ。でも、地元じゃ神武って呼ばれてる。ちょっとした有名人だよ」
「シェン・ウーさま……」
「アハハハ、サマづけされるような上等な人間じゃないと思うけどな、アレは」
ほっそりとした肩を揺らし、アッシュは笑った。
「――ま、それでも手がかりが掴めないようなら、いっそK.O.F.にでも出場すればいいんじゃない？　あそこにはいろんなところからいろんなヒトが集まってくるから、さ」
「……判りました。ご助力、ありがとうございます」
そういい置いて、女の気配が唐突に消え去った。
「ふぅん――」
コートのポケットに手を突っ込み、アッシュは笑った。
「あの二人にちょっかい出すだけじゃ盛り上がりに欠けるかもって思ってたけど……ふぅん、何だか面白くなりそうじゃない？」
まだマニキュアの塗られていない左手が、携帯電話といっしょに一通の白い封筒を取り出した。

7

翌日。
あらためてネイルサロンで左手の爪の手入れをすませたアッシュは、その足で香港国際空港へと向かった。
売店で売られていた新聞には、昨夜の火災の記事が大きな見出しつきで掲載されていたが、アッシュがそれに目を向けることはいっさいなかった。

笑面浪子が消えた香港は、それまでと何ら変わることのない、うだるような熱気に包まれた猥雑な都市のままであり続けた。

【相棒】

1

若い身空でこの業界に飛び込んだ頃は、今から考えればかなり無茶なことをやっていたような気がする。
それを自覚したのはつい最近だった。

「——あの頃のおまえさんは、まるで生き急いでいるみたいだったよ」
「わたしが？」
マグカップに口をつけようとしていたマリーは、ビジネスパートナーのその言葉に目を丸くし、思わず聞き返した。
「生き急いでいるというか……言葉は悪いが、死に場所を求めて危険な仕事ばかり選んで引き受けているような印象を受けたがね」
ジェイムズ・クーパーはレンズの丸いメガネをはずし、まぶたの上からそっと眼球を押し揉んだ。このところ老眼が進んだとかぼやいていたが、なるほど、そんな昔話をし始めるのは年を取った証拠かもしれない。
「こういったら気を悪くするかもしれんが」
新聞をたたみ、ジェイムズは苦笑した。
「……あの頃のおまえさんは、死んだ親父さんやブッチの影を追いかけているようだった。危険な仕事を選んで、それにのめり込んで、いつかこの子は親父さんたちと同じように仕事の途中で命を落とすんじゃないかって、こっちはそんなことばかり心配していたよ」
「そんなこと——一度も考えたことはないわ」
ブラインドを指で押し広げ、マリーは薄汚れた街並みを見つめた。
あの頃は、仕事以外のことを考えている余裕がなかった。いや、危険な仕事にばかり傾倒していたのは、死んだ人間の影を追い求めていたからというより、親しい人間の死から来る哀しみを忘れるためだったのかもしれない。
それに、父と恋人は死んだが、彼らがマリーに残してくれたものは彼女の中で今も息づいている。マリーのコマンドサンボはもともとブッチの影響で学び始めたものだし、そもそも彼女が格闘技を始めたのは格闘技と護身術に精通した父があってこそだ。
だから、二人のためにも一流のエージェントにならなければならないという意識が、ついついマリーに困難な仕事ばかりを選ばせてしまっていた部分もあったのだろう。

「けど、だからといっていまさら誰かとコンビを組んで仕事をする気にはなれないわ」
「そういうと思ったよ」
ジェイムズは苦笑混じりにコーヒーをかき混ぜた。以前のようにブラックで飲まずにミルクを足すようになったのも、やはり年を取って胃が荒れてきたからだろう。
窓辺で振り返ったマリーに、ジェイムズはいった。
「……しかしまあ、実際にコンビとして行動をともにしろってわけじゃない。基本的にはそれぞれのやり方で立ち回るが、おたがいに隠し立てせずに情報を交換し合い、必要なら協力もする。そういう円滑なやり取りをしてくれってことだよ」
「けど、一番上で手綱を握っているのはあの傭兵さんたちなんでしょう？」
「そりゃそうさ」
ぼそりと答えたジェイムズの表情からは、さっきまでの笑みが消えていた。
「……何しろ〈アデス〉絡みだからな」

2

二人でこなす仕事が、一人でこなす仕事よりつねに楽だとはかぎらない。
それがこれまでのキャリアの中でマリーが得た経験則だ。
ことに、本来は一匹狼であるはずのフリーのエージェントが二人そろって足並みを揃えようとしても、うまくいかないことがほとんどだった。ベテランであればあるほど、自分のやり方、自分の仕事のペースというものを持っていて、他人にそれを乱されることを極端に嫌うからである。
どちらかがどちらかの指示に異論を唱えることなく従順にしたがい続けないかぎり、この、手練れなればこそのジレンマからは抜け出せない。
では——。
目の前のこの男は、現場でわたしのいうことにきちんとしたがってくれるだろうか？
そう自問自答しようとして、すぐに馬鹿らしくなり、マリーはカクテルのグラスをひと息にあおった。
もし自分が相手の立場でも、やはり指示にしたがいはしないだろう。
だとすれば、やはり別々に行動するのがもっとも効率がいいのかもしれない。

ジェイムズがセッティングしてくれた"同僚"との対面の席に現れたのは、マリーも何度か言葉くらいは交わしたことのある、モヒカン頭の男だった。
セス——。
本名かどうかは知らないが、業界ではそう呼ばれている。マリーよりもはるかにキャリアがあり、実際、マリーもその腕を認めざるをえないベテランエージェントだった。
「——あなた、詳しいの？」
自分の隣に座った男を一瞥し、マリーは空のグラスを押し出した。顔馴染みのマスターが、軽く肩をすくめてすぐに次の1杯を作ってくれる。
まるで最初からそう仕向けられていたかのように、ムーディなジャズの流れるバーにはほかの酔客の姿はない。BGMにまぎれるようにして、マリーとセスの会話だけが淡々と続いた。
「例の組織について、という意味ならノーだな」
バーボンをなめるように味わいながら、セスは小さく笑った。
「ま、きみより多少は知っているという程度さ。……知らないから躍起になって探っているんだよ」
「仕事として？」
「自分ではそのつもりでいたんだがね。……最近は、そのへんがよく判らなくなってきた」
セスのグラスがカウンターの表面に触れてことりと鳴る。
琥珀色の海の中で、丸く削られた氷山がゆっくりと溶けていくさまを見つめ、セスは呟いた。
「……俺は長年〈アデス〉を追い続けている。その間に、いろんな人間が死ぬのを見てきた。情報をリークしようとした組織の裏切り者が目の前で消されるのも見たし、秘密に近づきすぎた同業者が不自然な事故死をとげたこともあった。その中には俺の友人と呼べる人間も何人かいたがね」
危険がつきものの職業とはいえ、やりきれない思いも残る——自嘲気味に唇をゆがめたセスの横顔に、マリーはふと、仕事で命を落とした父や恋人のことを思い出した。
青く透き通ったカクテルが、マリーの身体の中で静かな熱に変わっていく。まだ酩酊するほど飲んではいないという自覚がマリーにはあったが、つい、思ってもいなかった言葉が口をついて飛び出した。
「仇討ちなのかしら？」
「仇討ち……か」
存外素直に答えが返ってきた。
「……かもしれんな」
「たとえ〈アデス〉のすべてを白日のもとにさらけ出すことができたとしても、死んだ人間は戻ってこないのよ？　それどころか、今度は自分が消される立場に回るかもしれない」
「その覚悟がないのにこんな稼業に就く人間はいないよ」
「……そんな言葉で納得できるのは、この稼業を好きでやっている本人だけよ」
そう一人ごちたマリーの脳裏に、今度は、夫を亡くして泣き崩れる在りし日の母の姿が浮かんだ。
あの日のマリーは、母のように泣くことこそなかったが、それは単に、にわかに現実を受け入れることができず、ただ呆然としていたからにすぎない。哀しみに打ちのめされたという意味では、父と恋人を同時に失ったマリーのそれは母以上だった。

3

「——ミスター、ご家族は？」
マリーの唐突な問いに、セスは首をかしげた。
「妻と子供がいるが……それが何か？」
「わたしたちみたいな人間は、家族や恋人を持つべきじゃないって思ったことはない？」
「……酔ったのかい、ミス・ライアン？」
「酔うほど飲んでないわ。純粋に知りたいだけ。——どう？　今の奥さんと結婚する前に、そう思ったことは？」
「……葛藤はあったさ」
セスは大きく嘆息してうなずいた。
「きみのいうように、俺自身は、つねに最悪の事態を意識した上でこの仕事に臨んでいるつもりだよ。そんな俺が家族を持つなんてのは、確かに正しいことじゃないのかもしれない。しかし、俺のワイフは、俺以上に覚悟ってものを持ってる。俺がどういう人間で、どんな危険な橋を渡って生きているのかすべて承知した上で、俺についていきたいといってくれたんだからな」
「それはどうもごちそうさま」
「おいおい、別にのろけてるわけじゃないぜ？　きみが聞きたいといったから答えたんじゃないか」
からかうようなマリーの言葉に、セスは苦笑して相好を崩した。
「そうね。……でも、お子さんは？」
「そう——残念なことに、子供には親を選ぶことはできないからな」
またひとつ、男の口から渋い溜息がもれる。
「だから子供には悪いことをしていると思うよ。まだすべてを理解するには早すぎる年だが、子供心に、父親がどうやらふつうじゃない仕事をしているんだってことだけは理解しているようだ」
「あなたが亡くなったら、きっと泣くわね」
「泣くだろうな。……だが、それでも俺は、この道を歩いていくことをやめられんのさ」
「因果なものね」
マリーは頬杖をついて溜息をついた。とうに空になったカクテルグラスの中で、溶けかけの氷がからりと

小さな音を立てた。
　セスはマリーの横顔を見やり、アルコール臭い吐息をもらした。
「どうもきみは、何でもかんでも深刻に受け止めちまうたちらしいな」
「……どういう意味？」
「俺にいわせりゃ、こいつは単純な確率の問題さ」
　ちびちびとバーボンをなめ、セスはカウンターの向こう側でグラスを磨いているマスターをそっと指差した。
「――たとえばあのマスターだって、ある日突然、思いもよらないことで不意に命を落とすことはありうるだろう？　突然のガン告知、交通事故、飛行機事故、テロや犯罪行為に巻き込まれて死ぬことだってあるさ。どんなに善良なマイホームパパだって、寿命で死ぬまで家族のそばについていてやれるだなんて、そんな約束はできっこない」
「極論だわ」
「いったろ、確率の問題だって？　要するに俺たちは、ある日突然命を落とす確率がほかの人間より少しばかり高いってだけさ。そしてその確率は、俺たち自身の腕と意識である程度は抑えることができる。だから俺は、その万が一の瞬間が来るまでは、せめてプライベートな時間だけでも、よき父、よき夫であろうと努力しているんだよ」
「切り替えがうまいのね」
「きみが不器用すぎるだけさ」
「不器用っていわれたのは初めてだわ」
「もちろん仕事の上ではおまえさんは超一流かもしれんがね。……人の人生ってのはそれだけじゃないからな。きみは少し思いつめすぎなんじゃないか？」
　あらたに用意されたカクテルをぼんやりと見つめ、マリーはジェイムズの言葉を思い出していた。
　年を取った男には、自分はどうも思いつめすぎた女のように見えるらしい。

4

　少し席をはずしていたセスが戻ってきた時、マリーはまたひとつグラスを空けていた。
「おいおい、やっぱり飲みすぎなんじゃないか、ミス・ライアン？　それでいったい何杯目だい？」
「自分がどれだけ飲めば酔うか、わたしはきちんと把握しているわ」
「表に停まってるハーレーはきみのだろ？　その状態であれに乗って帰るのは、逆に"確率"を大きく上げちまう行為だぜ？」
　セスは椅子の背にかけておいたジャケットの懐から財布を取り出すと、指先が切れそうな紙幣を数枚取り出し、カウンターの上に置いた。
「――あしたは朝からよき父親としてすごすことになってるんでね。悪いが先に帰らせてもらうよ」
「ちょっと待って。まだ肝心な話をしていないわ」
「肝心な話？　ああ、仕事の話か」
　ジャケットをはおったセスは、大袈裟に肩をすくめてウインクした。
「もう結論は出てるさ。俺もおまえさんも、いまさら他人の流儀に合わせた仕事なんかやってられんだろう？　そんなことは顔を合わせる前から判りきっていたことなんじゃないのか？」
「だったらジェイムズからコンタクトがあった時に、あなたのほうから断ってくれればよかったのに」
「そのミスター・ジェイムズに頼まれたからわざわざここまで来たんだよ」
「頼まれた……？」
　恨みがましい表情をいぶかしげにくもらせ、マリーは首をかしげた。
「たぶん彼には、おまえさんがひどく危うく見えたんじゃないか？」
「わたしは……そんな新米じゃないわ」
「新米じゃないからこそ、だよ。新米には仕事の最中に余計なことを考えている余裕なんてないからな。おまえさんのようにキャリアも実力もある人間だからこそ、任務の最中にふと考え込んじまうってこともあるだろうさ。自分のこの生き方は本当に正しいのか、なんてな」
「……まるで見てきたかのようにいうわね」
「俺にもそんな頃があったんだよ。どうにか命を落とさずに切り抜けられたがね」
　あっさりと告白し、セスはマリーに背を向けた。
「例の傭兵さんたちとの折衝は俺に任せてもらおう。きみはきみの好きなようにやるといい。……少なくとも、俺にはきみのパートナーは務まらんよ。もっと相性のいい相手を捜すことだな」
　一方的にそう告げたセスが店を出ていこうとしたその時、からりとドアベルがなって、肉厚の革ジャンをはおった金髪の男が店に入ってきた。
　セスは小さく笑ってその男を指差し、
「――彼なんかどうだい？　お似合いだと思うがね」
「あなたが呼んだの？　いったいどういう――」
「よう、マリー！　今夜はおまえの奢りなんだって？」
　マリーとセスの小声のやり取りも知らぬげに、テリー・ボガードはいつもの陽気な笑顔でやってくる。マリーはそれ以上セスをなじることもできず、憮然とした表情で視線を逸らしただけだった。
「じゃ、後は頼んだぜ、ジェントルマン」
　すれ違いざまに、セスはテリーの肩を叩いて意味ありげに笑った。
「何だよ、人を呼び出しておいて自分はもう帰るのか？」
「あしたは家族サービスの日なんだよ。すまんね」
「さすがの敏腕エージェントも、奥さんと子供には勝てないってわけか」
「俺だけじゃない。大統領だって泣く子には勝てんさ」
　ウインクをひとつ、セスはそのままジャケットをはおって出ていった。
　入れ替わりに、ついさっきまでセスが座っていた席に腰を降ろしたテリーは、マリーが不機嫌そうな顔をしていることに今頃になって気づいたのか、怪訝そうな表情で首をひねった。

5

「リチャードやボブの店もいいけど、たまにはこんな静かな雰囲気で飲むのも悪くないな」
　テリーの好みでいえば、本当ならバーボンやコニャックよりもビールを飲みたいところだろう。この男が好むのは陽気に騒ぐ酒だということを、マリーはよく知っている。
　そんなテリーが、広い背中を丸めてカウンターに肘をつき、細かく泡立つペリエを静かに飲んでいるのは、本人曰く、「代わりに俺がハーレーを運転していくことになるから」だそうだ。
　頬杖をついたてのひらに、自分の顔の火照りが伝わってきて、マリーは思わず苦笑した。
「どうした、マリー？」
「別に」
　セスと飲んでいた時には、アルコールを飲んでもさほど酔いを感じていなかったのに、今は心地よい酩酊感が静かに広がり始めている。同業者とはいえ、セス相手には完全に警戒心を捨てきれずにいた自分に気づき、マリーは自分の現金さに笑ったのだった。
　細い指でグラスの縁を撫で、マリーはいった。
「あの子は？」
「は？」
「ミスター・ハワードよ」
「ああ、ロックのことか。さあな、もう寝てんじゃないか？」
「あなた、仮にも保護者がそんなことでいいの？」
「いつまでもガキじゃないさ」
　そういって笑ったテリーの前に、食べ応えのある大きなバゲットサンドとコーラのグラスが出てきた。マリーが知るかぎり、この店にこの手のメニューはない。テリーの好みを察したマスターが、アルコールが飲めない代わりにと、気を利かせて用意してくれたのだろう。
「サンクス」
　テリーはマスターに礼をいって、遠慮なくバゲットにかじりついた。確かにテリーには、ちびちびとバーボンを飲むよりも、こちらのほうが似合っている。

　バゲットをおいしそうに食べながら、テリーはマリーに何も聞かなかった。
　テリーなりに気を遣っているのだろうと、マリーにはそう判った。
　気を遣っているとすぐに判ってしまうのがテリーの不器用なところで、しかし、もしテリーがそうしたことをいっさいマリーに悟らせないスマートな男であったなら、たぶんマリーは――セスに対してそうであったように――テリーの前では酔った顔をいっさい見せはしなかっただろう。職業柄もあるが、本来マリーは、とても警戒心の強い女性だった。
　逆にいえば、エージェントとしてのマリーの本能にそうした警戒心をいだかせないという意味で、テリーは最大限に信頼の置ける人間だった。

　ふふん、と小さく笑って、マリーはカウンターの上に白い封筒を置いた。テリーの視線がそれを捉えたのを確認してから、あらためて口を開く。
「来てるでしょ、あなたのところにも？」
「ああ」
「出るの？」
「出るさ。ロックも出るっていってるし、ちょうど退屈してたところだったしな」
　テリーの参戦動機がそれだけでないことをマリーは知っている。テリーとは因縁浅からぬ仲の、あのビリー・カーンが今度の大会に出てくるということを、すでにマリーは把握していた。
　だが、あえてその話題には触れない。
「――そっか、ヒマなんだ」
「何だよ？」
「ふふ……折り入って話があるんだけど――」
　自分でハーレーを運転して帰るつもりのなくなったマリーは、マスターにウインクして、お気に入りのカクテル――ブルー・マリーをさらにもう1杯、オーダーした。

【喧嘩百段! これがナニワの男意気じゃィ!】

1

某ゲームメーカーのお膝元である大阪府は吹田市豊津町、市営地下鉄御堂筋線の江坂駅から、20分ほど電車に揺られるとなんば駅に到着する。
そこから徒歩で数分行ったところに、おそらく日本でもっとも有名な大阪的夜景で知られる場所――道頓堀に架かる戎橋がある。

道頓堀の水質は決してよくはない。
綺麗か? という問いにイエスかノーで答えるとすれば、当然ノーである。はっきりいって汚い。昔よりはるかにマシになったといわれているが、それでもまだ人が泳げるほど綺麗ではない。
しばしば――何かビッグなスポーツイベントで異様に盛り上がった時などには――戎橋からだばんだばんと道頓堀に飛び込む勇者たちが現れることもあるが、ならば彼らに「ふだんから道頓堀で泳ぐ気があるか?」と尋ねれば、おそらく二の足を踏むに違いない。
いかに大阪の夏がひつこいくらいに暑かったとしても、だ。

2

夏、某月某日。
そんな道頓堀から、ざぶりざぶりと上がってきた――飛び込んだのではなく、逆に水の中から上がってきた――一人の男がいた。
身の丈は6尺3寸、みっちりと筋肉に覆われた身体にフンドシひとつという破廉恥きわまりないスタイルのその男は、ひとまとめにした荷物を頭の上に載せたまま、川岸の遊歩道へと這い上がってきた。
時刻は昼前――。
とはいえ、ひっかけ橋との異名を持つ出会いのメッカ、ここは大阪戎橋。すでに充分すぎるほどの人出であった。
ほとんど全裸の肉体からぽたぽたとしずくを垂らし、ついでに下駄をからころ鳴らして――この男は下駄をはいたまま道頓堀を泳いでいたのである――戎橋に登場した彼を見て、その場に居合わせた誰もが目を剥いた。
裸でここから飛び込むお調子者はいても、裸でここから上がってくる奴などいるわけがない――そんな固定観念に凝り固まった常識人たちが唖然としているのをよそに、その男はひとつ大きくくしゃみをすると、ずずっと鼻をすすってあたりを見回した。
「おうおう、何や昔と変わっとる気もするが、今度こそ間違いなく大阪じゃァ! あちこち遠回りするハメになっとったが、ようやっと日本に着いたわ! えろぅ懐かしいのう!」
一人言にしては声がでかい。きっとこの男は生まれつき声がでかいのだ。おそらくそこにいた誰もが同じことを思っただろうが、本人はそれにまったく気づいている様子がなかった。

傍若無人、ただひたすらに我が道を行くその男の名を、溝口誠、という。

3

高く昇った真夏の陽射しが、戎橋の欄干の上に仁王立ちする溝口に燦々と降りそそいでいる。
どうやら溝口は、濡れた身体をああして乾かしているらしい。当然のように、いまだにフンドシ一丁である。そのフンドシを締めた尻を、ご通行中のみなさんのほうに向けているのである。
常識的に考えて、ふつうはこんな男のそばには誰も近寄りたいとは思うまい。橋の上を行き交う人々は、あえて溝口と視線を合わせることもなく、彼が立っている手摺からかなり離れたところを足早に通りすぎていく。中には溝口の影を踏むことさえ露骨に嫌がる女の子もいる。
ノリがいいといわれる大阪人でさえコレである。
おかげで戎橋の上は、期せずして片側通行となってしまっていた。

「さて――」
すぱーん!
これまた大きな呟きと、それに続く乾いた音に、周囲の人々がびくっと肩を震わせて溝口に注目した。見てはいけないと思いつつも、何かあるとついつい目が行ってしまうのは、やはり怖いもの見たさということであろうか。
サラシの巻かれた自分の腹を平手で叩き、溝口は欄干の上から飛び降りた。
「まずはどこぞで腹ごしらえといくかのう」
とか何とかいいながら、溝口は頭の上に載せていた荷をほどいた。
一応は防水のことも考えていたのか、風呂敷とビニールとで厳重に包まれていたのは、時代遅れもはなはだしい黒の学ランだった。もっとも、この眉毛の太い大男には、そうしたバンカラ風のスタイルがよく似合っているといえなくもない。
「それにしても早いもんじゃのう。あのグレートグラップルの激闘からもうひと月か……なんや10年くらいたってしもた気もせんでもないが、どっちにしろ、こうしてまた大阪の土を踏めたんは、まるで夢のようじゃわい」
はなはだ説明的なセリフである。
溝口は年季の入ったドカンをはいて額に白い鉢巻を巻くと、学ランをマントのように肩にかけ、ポケットに手を突っ込んで歩き出した。
溝口誠、すでに30になろうかという年である。この場に彼の実年齢を知る者などいはしないだろうが、すでにその見た目からして高校生ではありえない。
しかしそれでも、フンドシ&下駄オンリーの半裸でうろつかれるよりは30男の学生服のほうがはるかにマシだと思ったのか、周囲の人間ははからずもみんな揃ってほっと安堵の吐息をもらしていた。
もちろん溝口は、公序良俗の存在に思いを馳せる人々の気持ちにもまったく気づいていない。

戎橋を心斎橋方面に渡り、道頓堀に沿って宗右衛門町通りをぶらぶらとそぞろ歩く溝口。ついつい口ずさんでしまうのは、お気に入りの『浪花恋しぐれ』のフレーズである。
本人も知らないまま道行く人々を威嚇しながら歩いているうちに、わずかに湿っていたドカンと学ランもほどなく乾いてきた。
「……何や知らんが、たったひと月でこないに変わるもんかのう」
自分の記憶の中にある街並みと今の街並みとのギャップに、溝口は首をかしげている。
そんな老けた高校生の視線が、ふと巨大なタコにそそがれた。
「――おう、ここは昔のまんまじゃ! ワシの留守中にまた盗まれとったらどないしょかと思とったが、無事で何よりじゃわい!」
"浪花一番"という名のそのタコヤキ屋は、溝口がたびたび顔を出す馴染みの店であった。この店の名物ともいえる巨大なタコのハリボテをめぐっては、溝口誠の波乱万丈な闘いの歴史があるのだが、それを語り出すとゲームが1本できてしまいそうな量になるため、ここでは触れない。
開店時間を前にして、店先ではねじり鉢巻のオヤジが路上を掃き清めていた。
「――よう、オッチャン! 元気にしとったか?」
「まっ、マコト!? 誠やないか!」
はっと顔を上げたオヤジは、そこに立っているのが溝口だと知ると、箒とちりとりを放り出して駆け寄った。
「自分、今までドコでナニしとったんじゃ!? みんな心配しとったんやで!?」
「ドコでもナニも、いつものアレじゃ。武者修行ちゅーたら口はばったいが、ま、そんなモンじゃ。世界中飛び回っとったんやで」
がっはっはと豪快に笑い、溝口はオヤジの肩を叩いた。
世界中を飛び回るのはいいが、どこをどうすると道頓堀を泳いで大阪に上陸するような事態になるのだろうか。ひょっとするとこの男は、どこからか泳いで日本まで戻ってきたのだろうか。この男なら、あながちそれもありえないことではないのかもしれない。
「――そういうオッチャンは、ちょっと見ぃひんウチに老けたんとちゃうか? 人間、年を取ると涙もろぅなるっちゅーで?」
「あっ、アホ抜かせ!」
オヤジは鼻をすすって笑顔を見せると、自分よりはるかに上背のある溝口の脇腹にショートフックを叩き込んだ。
「ぐふっ」
若い頃は相当やんちゃだったというオヤジの拳は、現役をしりぞいた今でもなかなかどうして、身体の芯にずしりと来る。溝口はその重みに苦笑しながら、自分がふるさとへ帰ってきたのだという思いをあらためて噛み締めていた。

4

溝口誠の主食はタコヤキである。
そう断言してしまうと語弊があるかもしれないが、そういいたくなるくらいに溝口はタコヤキが好きだった。おそらく溝口に聞いても、「まあ、当たらずといえども遠からず、っちゅうヤツやな。うぁーっはっはっはっ!」と呵々大笑するに違いない。
「――ワシも日本全国のタコヤキを食うてきたけど、やっぱオッチャンのタコヤキがイチバンやな! コレ食わんと大阪に帰ってきた気がせぇへんわ! 浪花で一番やのうて日本で一番やで、ホンマ!」
大阪を離れていた間、まったく口にすることのできなかった"浪花一番"のタコヤキをうまそうに食べる溝口。
がつがつはふはふがつがつはふはふ。
「おいおい、そないにがっつかんと、少しは落ち着いて食うたらどうや、誠。誰も横取りなんぞせぇへんて」
鉄板の向こうで熟練の技を振るうオヤジも、溝口の食べっぷりに苦笑している。いまだに高校生をやっていて定職のない溝口は、ツケでタコヤキを食うような、正直いってまともな客とも呼べない常連だったが、おそらくこのオヤジにとっての溝口は、年の離れた弟か息子のような存在なのかもしれない。
「ワシのタコヤキを横取りするような根性の据わったヤツがおるなら会うてみたいもんじゃ」
確かに、溝口が食べているタコヤキを横からかっさらうような命知らずがいるとは思えない。現に、いつもなら行列ができるほどの繁盛店である"浪花一番"の店先に、今は溝口以外に客の姿はない。ひっくり返したビールケースに座って大量のタコヤキを食べ続けている溝口を見て、道行く人々も呆気にとられている。
「――ふぅ」
あるだけのタコヤキをあっという間にたいらげた溝口は、爪楊枝をくわえてひと息ついた。次のタコヤキが焼きあがるまでのインターバルの間に、ふとそこにあったスポ

ーツ新聞を手に取る。
「そや、うっかり忘れとったが、今年のペナントレースはどないな展開になっとるんかのう?」
　お気に入りの某球団の戦績をチェックしようと新聞をめくった溝口は、しかし次の瞬間、爪楊枝を吐き捨てて目を見開いた。
「なっ……何じゃこりゃあああぁぁあぁ〜ッ!?」
「ど、どないしたんや、誠!?　いきなりそないな声出しよって——」
「こっ、これやこれ!　コレ見てんか、オッチャン!」
「なになに……?」
　溝口がしめした紙面には、近く開催される世界最高峰の格闘技トーナメント、"キング・オブ・ファイターズ"の特集記事が掲載されていた。
「ああ……これならワシも聞いたことあるで。よう知らんけど、まあ、アレやろ、誠がこれまで出とったような、何でもありのケンカ大会ちゃうんか?」
「そないなことはどうでもええんじゃ!　ワシが招待されとらん時点で二流以下の大会じゃっちゅうことは判っとる!　そやのうて、ワシがいいたいんはコレじゃ、コレ!　ここ見たってくれ!」
　そういって溝口が指差したのは、大会への参戦が決定している有名選手を紹介する記事だった。大会前の集中連載記事で、今回クローズアップされているのは、アメリカから参戦してきた極限流空手家、リョウ・サカザキである。
　前回大会でのその闘いぶりを伝える写真を睨みつけ、溝口は青ノリの張りついた歯を剥き出しにしてわめいた。
「コイツや!　このアメリカ人の空手家、ワシのパチモンやで!」
「……どこがや?」
「どこがも何も、何から何まで丸パクリやろ!　飛び道具に対空技、突進技までワシそっくりやないかい!　オッチャンの目ェはフシ穴かいな!」
「飛び道具だの対空技だの、そないなこといわれてもなあ……ワシには格闘技のことはよう判らんわ」
「オッチャン!」
「いや、誠がそういうんやったらそうなんやろ。……けどまあ、それもこれも、誠の強さがホンモノやっちゅうコトとちゃうんか?」
「ワシの強さがホンモノ……?」
「そや」
　流れるような串さばきでタコヤキをひっくり返しながら、オヤジはしたり顔でうなずいた。
「ハイカラな言葉でいえばフォロワーっちゅうか……要するに、誠のマネをするヤツのこっちゃけどな、海の向こうでそないなヤツが現れたっちゅうことは、誠の強さがそれだけグローバルに知れ渡っとるゆうことや。そやろ?　誰も弱いヤツのマネなんぞせぇへんのやし、つまりは誠の強さが広く認められとるっちゅう証拠やろが」
「まあ……そういうことに、なるんかな……」
　一時は顔を真っ赤にしてエキサイトしていた溝口も、さとすようなオヤジの言葉を聞いて、いつの間にか落ち着きを取り戻している。
　その目の前にお持ち帰り用のタコヤキのパックを山のように積み上げ、オヤジはにやりと笑った。
「持ってけ、誠」
「は・…?」
「マネするヤツがおることは、それはそれでええやろ。……けど、どっちがホンマモンか、はっきりさせとかなアカンのとちゃうか?」
「お、オッチャン……!」
　オヤジのいわんとするところを察した溝口は、額のハチマキを締め直し、大量のタコヤキを小脇にかかえた。
「——恩に着るで、オッチャン!」
「おう」
「次に来る時は優勝賞金でこれまでのツケみぃんな清算したるわ!」
　威勢のいい勝利宣言とともに、溝口は下駄を鳴らして駆け出した。

　食べたばかりのタコヤキが、溝口の腹の底でマグマのような熱いうねりを生み、エネルギーとなって全身を駆けめぐる。
　グレートグラップル——。
　全地球爆拳闘大会——。
　これまで溝口がくぐり抜けてきた激しい闘いを前にした時と同じか、あるいはそれ以上の興奮が、知らず知らずのうちに不敵な笑みとなって顔に表れていた。
「KOFがナンボのもんじゃい!　二流半のエセ格闘家どもに、このワシが漢の生きざま見せたるわ!」
　まだ大阪に戻ってきて2時間もたっていなかったが、すでに溝口の心は完全に世界に向いていた。

「相変わらずっちゅーか……ま、アイツらしいわ」
　唐突に現れ、そしてまた唐突に去っていった溝口を見送ったオヤジは、スポーツ紙を手に取り、少しだけ眉を曇らせた。
「せやけどこれ、出場すんのに招待状がいるんとちゃうんかな…　?」
　ついさっきまでKOFの存在すら知らなかった溝口のもとに、KOFの招待状が届いているとは思えない。
　招待状がないのにどうやって参戦するのだろうかと、オヤジは次のタコヤキの仕込みをしながら首をかしげた。

5

　1週間後、アメリカ某所。
　うらぶれたダウンタウンの裏路地に、上背が2メートルもある格闘家と対峙する溝口の姿があった。
「かかったな!　ヘルバウッ——」
「じゃかァしい!」
　格闘家が何か仕掛けようとして動いた瞬間——いや、それより一瞬早く、溝口は彼の懐深くへと踏み込んでいた。
「——見さらせ!　コレが元祖・通天砕じゃあァ!」
「なっ!?」
　格闘家のみぞおちへとめり込む溝口の肘。そして、続けざまに繰り出された豪快なアッパーによって、格闘家の身体は天高くへと舞い上げられた。
「ぐはっ!」
　充分な滞空時間の後、満足に受身も取れずに地面へ叩きつけられた格闘家は、息が詰まるような呻き声をひとつもらしたきり、ぴくりとも動かなくなった。どう見ても失神KO、骨の2、3本は折れたかもしれない。運がよくて全治4週間、あるいはそれ以上か。
「タッパが高いばっかで見掛け倒しなやっちゃのう」
　指をボキボキと鳴らし、溝口は鼻を鳴らした。
「——歯応えがなさすぎてつまらんわ。こっちはまだウォームアップもすんどらんちゅーに」
　傲慢に吐き捨てた溝口の足元に、格闘家が使っていたバスケットボールが転がってくる。この格闘家は、実戦空手とバスケットボールを組み合わせた、ある意味新しい格闘技の使い手だったが、すべてを叩き潰すかのような溝口の拳の前にはまったく通用しなかった。
「だいたい、こないなモン使っとる時点で男として負けやぞ?　男だったら拳ひとつで勝負せんかい、このイチビリが!」
　下駄履きの足で無造作に踏みつけ、バスケットボールを難なく破裂させた溝口は、今になって思い出したように格闘家のそばにしゃがみ込むと、ダウンジャケットの懐をがさごそとあさり始めた。
「そや、肝心なこと忘れるとこやったわ」

　キング・オブ・ファイターズとは、特に選ばれた格闘家たちだけが出場できるトーナメントである。特に今回の大会は一般予選がおこなわれないため、主催者側からの招待状を持つ格闘家だけしか参加することができない。
　溝口がそのレギュレーションを知ったのは、大阪を離れてアメリカにたどり着いた後のことだった。
　溝口が真っ先にアメリカへ向かったことに、特に意味はない。「とりあえずアメリカに行きゃあ何とかなるやろ」と、勝手にそう思い込んだ末の行動である。ついでにいうなら、溝口が「こいつワシのパチモンや!」と信じて疑わない極限流空手のリョウ・サカザキがいるというのも、真っ先にアメリカに向かった理由のひとつだった。
　ちなみに、溝口はアメリカまではふつうの旅客機を使ってやってきた。といっても、きちんと乗客として乗ってきたわけではなく、離着陸用のタイヤの格納庫に隠れてタダ乗りしてきたのである。金のない溝口が、武者修行の途次で出会った謎の覆面男から教えられた、非常に高度で経済的な ——ついでに寒さに耐える修行にもなる——移動テクニックのひとつだった。
　とまあ、それはともかく。
　アメリカへとやってきた溝口は、KOFが開催される会場を捜しているうちに、招待状がなければ参戦できないということを知ったのである。せっかくアメリカまで来たというのに、このままではリョウをシバキ倒すどころか、KOFに出場することさえできない。
　そこで溝口は考えた。
「細かいことはよう判らんが、腕っ節の強そうなヤツに片っ端からケンカ売っとれば、いつかは招待状を持っとる格闘家に当たるやろ。そいつをブチのめして巻き上げればエエんちゃうかな」
　すこぶる単純かつ暴力的だが、溝口が招待状を手に入れるには、これくらいしか手段がないのも事実だった。高校を留年し続けはや10年あまり、溝口は決して頭はよくないが、これも年の功というのか、それなりに知恵が回るというか、悪知恵がはたらく。
　だから溝口は、迷わずその考えを実行に移した。

　溝口によってKOされた格闘家は、きょう3人目の"獲物"だった。溝口が渡米してきてからのトータルでは、もはや何人目かも判らない。なかなか招待状を持った格闘家はいないものである。
「これまでのヘタレとくらべりゃ、コイツはまだマシなほうじゃったが……」
　一縷の望みを懸け、意識のない格闘家のダウンジャケットの懐を探る溝口。
　と、内ポケットの中から1通の白い封筒を引きずり出した溝口は、太い眉をうごめかせて喝采をあげた。
「おおおおお!　ひょ、ひょっとしてコレとちゃうか?　コレ!」
　交差する2本の鎌に猛禽の翼をあしらった不吉なデザインの赤い封蝋が目を惹く封筒を開き、溝口はいそいそと中身を確認した。
「え〜、う〜……ざ、きん、きんぐ、おふ……?」
　高校に10年も在籍し、武者修行のために世界各地を飛び回ってきたとはいえ、溝口の英語力は中学生レベルにも満たない。当然、そこに記されていた英文も読めなかった。
　だが、文中からかろうじて自分に判る単語だけを拾い読みし、脳内で適当に足りない部分を補完し、しかるのちに関西弁に変換した結果、溝口は、これこそが自分の求めていたKOFの招待状だということを確信した。
　腹に巻いたサラシの内側に招待状をしまい込み、溝口は格闘家の耳もとでささやいた。
「——ほな、コイツはワシが有効活用したるさかい、ワレはここでゆっくり休んどったらエエわ。まァ、ワレが出場するよりワシが出たほうが、大会のグレードも上がって観客も喜ぶっちゅうもんや!　ぐぁーっはっはっは!」
　ドカンのポケットに手を突っ込み、下駄を鳴らして意気揚々と路地を後にする溝口。追い剥ぎまがいの真似をしたことについては、コレっぽっちも良心の呵責を感じているそぶりがなかった。それどころか、すでに溝口の脳裏からは、ほんの数分前に倒した格闘家の顔も消えかかっているに違いない。

　要するに溝口誠というのは、身勝手で不器用で口が悪くて物覚えもあまりよくない——しかし、間違いなく強い男だった。

【風蕭蕭兮易水寒、壮士一去兮不復還。】

1

無情に降りしきる雨が、惨劇に見舞われた里から真紅の炎を消し去り、鼻を突く血の臭いを洗い流しても、それで死んだ人間が戻ってくるわけではない。
冷たい雨はただ、わずかな生き残りたちから体温を奪っていくだけだった。
ほとんど焼け野原と化したかつての里の真ん中で、笑龍は呆然と立ち尽くしたまま雨に打たれている。
すぐそばでは母親の違う弟や妹たちが泣き続けていたが、彼らにやさしい声をかけることも、そっと手を差し伸べることも、彼女にはできなかった。

彼らに触れることを、笑龍は許されていなかった。

2

強さと冷徹さが美徳とされる飛賊にあっては珍しく、その男はとても心やさしく、おだやかで、しかし誰よりも強かった。
龍――。
笑龍の父親のことである。

飛賊とは――。
市井の人は知らず、史書にもその名は明らかにされていないが、彼らは確かに存在する。
まことしやかに、闇に生きる者の口から口へと伝えられていく風聞でのみ知られる、恐るべき暗殺者たち。
――それが飛賊だった。
その飛賊には、4つの門派がある。
いわく、"東邪門"。
いわく、"西毒門"。
いわく、"南帝門"。
いわく、"北丐門"。
飛賊ではこれら4つの門派を統べる頭領を王と呼び習わし、4人の王を四天王と称する。
代々の四天王たちは、話し合いによってこの恐るべき一族の行く末を定めてきた。何らかの理由で王の座が空くことがあれば、同じ門派の中でもっとも実力のある者があらたな王に選ばれることになる。
"西毒門"の先代の王が病没した時、自分より年嵩の男たちをあっさりと追い越して、龍はあらたな王となった。隠れ里の子供たちの前でおだやかに笑うこの男に、誰一人かなう者がいなかったからである。
そして笑龍は、この男がめとった2番目の妻が産んだ子だった。

笑龍の母は美しく聡明な女性だったが、嫉妬深い本妻の視線に心を痩せ細らせ、ついに病に倒れて夭折した。
本妻は龍との間に9人の子供をもうけている。立派に成人した男子もいる。だから余計に、龍の妻は自分一人で充分だという独占欲が強かったのだろう。
当然のごとく、笑龍自身も本妻から疎まれた。彼女が母に似た面差しを持って生まれたことも、本妻の嫉視を買った一因だったに違いない。本妻の子供たちもまた――母にならったわけでもあるまいが――笑龍にはひどくよそよそしかった。
そんな中にあって、実の父である龍は、ほかの子供たちと分けへだてることなく、笑龍に対して深い愛情をそそいでくれた。それが笑龍には何よりも嬉しかった。
しかし、同時に笑龍は、父の愛にむくいることができないことがつらくもあった。
この頃、すでに本妻が産んだ子供たちの幾人かは、一人前に仕事をこなせる飛賊となっていた。ほかの子供たちも、いずれは龍の子にふさわしい飛賊になるだろう。彼らは確かに龍の血を引いていた。
一方、笑龍はといえば、蒲柳の質だった母に似たのが裏目に出たのか、同年代の子供たちよりも明らかに貧弱な少女だった。幼い頃から修行は続けていたが、特に何か抜きん出た才能があったわけでもない。本妻の子たちとくらべると、その才能の差は歴然としていた。
その現実と向き合った笑龍が、父の恩にむくいるため、父の役に立つ優秀な飛賊となるために師事したのは、父の同門の麟だった。
里で一番の毒手の使い手である麟のもとで、笑龍は、手だけでなく全身を猛毒とするための修行を始めたのである。
この時、笑龍はまだ十にもなっていなかった。

3

夜を徹しておこなわれた長い長い話し合いの後、"南帝門"のあらたな王となった乱が里を出ていく時、堕瓏の背後につきしたがっていた自分に向けた苛烈なまでのまなざしを、たぶん笑龍は一生忘れないだろう。
「……気にするな」
かすかな陽炎だけを残して乱が立ち去ると、堕瓏が呟いた。
「乱は混乱して少し気が立っているだけだ。……混乱しているのは俺も同じだが」
堕瓏はそういってくれたが、乱が以前から自分を嫌っていたことを笑龍は知っている。つまるところ、乱は堕瓏のそばに自分以外の若い女がいるのが気に食わないのだろう。
たとえそれが、堕瓏の腹違いの妹であったとしても。
「堕瓏」
ほどなくして、ぬかるむ地面に足跡を刻むことなく、麟がやってきた。笑龍は胸の前で拳を組み合わせ、師父への礼を執った。
「行くのか?」
「……行かねばなるまい」
堕瓏の問いかけに、麟がしわがれた声で答える。
「生き残りの中に、我らが王を――いや、龍を見た者が何人もいる。下手人が龍だということはもはや明白だ」
「だろうな」
無表情のままうなずき、堕瓏は無惨な骸をさらす飛賊の里を見渡した。
まともな姿で残っている家屋敷は皆無といっていい。真っ黒に炭化した柱が墓標のように建ち並ぶ中に、炊事の煙を立ち昇らせる急ごしらえの小屋がいくつかあるだけの寒々しい風景を見て、数日前までここにあった里の姿を誰が想像できるだろうか。
焼け落ちた廃屋の中には、焼け焦げた死体がいくつも放置されている。それは生き残った里の者の数よりはるかに多く、すべて埋葬するだけでも数日はかかるに違いない。激しい業火に焼かれたため、腐臭を放つような生々しい死体がほとんどなかったのは、不幸中のさいわいというべきか。
「……女子供ばかりとはいえ、生き残った者もいた。仕事で里を留守にしていた者たちも、いずれ戻ってくるだろう。かろうじて全滅だけはまぬがれた。まぬがれたが――」
覆面の下の顔をしかめ、麟はいった。
「……このままでは、我ら飛賊は滅んだも同然だ」
双眸に暗い輝きを宿してそう語る麟に、確か家族はいなかったはずだが、その暗殺術を商売の道具とし、強固な同族意識と鉄の規律で自分たちを守ってきた飛賊が、身内から出した裏切り者の手によって壊滅寸前に追い込まれた事実は、飛賊としての自分に誇りを持つ麟からすれば、とうてい許しがたいことに違いない。
そして、それはほかの生き残りたちにとっても同じはずだ。
「我ら飛賊が、たった一人の裏切り者のために里の者をほとんど皆殺しにされたのだ。下手人を血祭りに上げねば面目が立たん」
「まして長老格の四天王たちまで殺されたとあっては……か」
堕瓏の呟きを受けて麟が言葉をつないだ。
「……乱が"南帝門"を継いだのと同じように、"北丐門"は賽が、"東邪門"は乇が継いで四天王となった」
「そして"西毒門"はおまえが継いだわけか」
「本来ならおまえの兄のどちらか……実力でいえば、あるいはおまえが継ぐべきところだとは思うが、話し合いでそうと決まった」
「気にするな」
堕瓏はかすかな笑みを浮かべて首を振った。
「あらたな四天王には経験豊かなおまえのほうがふさわしい。ひるがえって見れば、俺たちはいまや裏切り者の息子だ。それこそ父を――龍を始末しなければ、もはやこの里での居場所さえあるまい」
「……同じことをいって、おまえの兄たちはすでに旅立った」
「おまえももう行くのだな」
「龍を捜し出して処刑するまで、もはやここへは戻るまい。……縁があればまた会おう」
そこで麟は笑龍に目を向けた。
「さらばだ、笑龍。息災でな」
笑龍には、その師匠の声に、かすかな哀れみの響きが混じっていたように思えた。
「師父もお元気で」
ふかぶかと一礼した笑龍が次に顔を上げた時、すでに麟の姿はそこにはなかった。

4

「……父上を超えられると思うか?」
唐突な兄の問いに、笑龍は咄嗟に声が出なかった。
「俺がだ」
すぐにつけ足し、堕瓏は鏡越しに笑龍を一瞥した。
「俺にあの父を超えることができると思うか?」
「それをわたしにお尋ねですか?」
「ほかに誰がいる?」
堕瓏13歳、笑龍11歳の秋。
もう何年も前から、堕瓏の長い黒髪を朝晩くしけずるのは笑龍の役目となっていた。堕瓏の母は嫌がったが、堕瓏自身がそれを望んだために、なし崩しにそういうことになったのである。
蝋燭の炎が揺らめく部屋には、まだ大人とは呼べない兄と妹の二人しかいない。堕瓏の問いがほかの者に向けられていようはずもなかった。
兄の髪に櫛をすべらせながら、笑龍は小さく笑った。
「……何がおかしい?」
「三太子もそのようなことをお気になさるのですね」
「おかしいか?」
「いえ」
笑龍は堕瓏を三太子と呼ぶ。三の若君、というほどの意味である。母は違うが同じ父を持つ兄妹なのだから、兄上と呼んだところで差し障りがあるわけではないのだが、あくまで自分は本妻の子ではないという立場をわきまえ、笑龍はみずから兄のことをそう呼ぶことにしていた。

「……答えを聞いていないぞ」
「わたしには判りかねます」
その答えが不満だったのか、鏡の中の美少年は、端整な眉をわずかにひそめて笑龍を睨んでいる。

本妻の9人の兄弟たちのうち、笑龍ともっとも仲がよかったのは堕瓏だった。
いや、仲がよかったというのはいささか語弊があるかもしれない。
堕瓏は幼い頃から物静かで、自分の考えや感情をあまり表に出すことがなく、だから笑龍に対しても淡々としていて、取り立ててやさしくふるまってくれていたわけではない。父である龍がほかの子供たちに対するのと同じように笑龍に接していたのと同様、堕瓏もまた、笑龍に対しては、ほかの兄弟たちに対するのと同じように接していただけなのだろう。
事実、堕瓏は誰に対しても素っ気なかった。
しかし、ほかの兄弟たちがあからさまに笑龍を無視し、あるいは卑下する中にあっては、堕瓏のそうした態度すら、笑龍には嬉しく思えたのである。

そんな堕瓏が、珍しく年相応の少年のように、かすかに唇をとがらせて腹を立てている。
笑龍は慌てて鏡から視線を逸らし、蚊の鳴くような声でいった。
「……わたしには、我が君のお力がどれほどのものなのか見当もつきません」
兄を三太子と呼ぶように、笑龍は父のことも我が君、王などと呼ぶ。
「それに、三太子がこの先どれほどお強くなるのかも判りません。……ですから、三太子が我が君を超えられるかどうかも判らないのです」
「……うまくごまかされたような気がするな」
「申し訳ございません」
「いい。……たぶんおまえのいうことが正しい」
笑龍を睨むのをやめた堕瓏は、鏡の脇に置かれた水晶玉をふと手に取った。
「……捨てておいてくれ」
「え？」
「稽古の時にヒビが入った。いつ割れるか判らない」
いつも堕瓏の髪を飾っていた水晶玉を手渡され、笑龍ははにかんだように微笑んだ。
「あの……」
「何だ？」
「どうせ捨てるのなら、いただいてもいいですか？」
「そういうものが欲しいのなら、父上に頼んで手に入れてもらえばいい。俺が頼んでやる」
「いえ、これでいいんです」
「そんな使い古しでいいのか？　いつ砕けるかも判らないのに」
「はい」
使い古しで充分、と思ってそういったのではない。堕瓏が長年使っていたものだからこそ欲しかったのだ。
後にも先にも、笑龍が兄にねだったものはそれだけだった。
そして、その夜を最後に、笑龍は堕瓏の髪を梳くのをやめた。
麟のもとでの修行が本格的になってきたせいだった。

5

あの悪夢の夜から半月ほどがたち、生き残りの里の者たちがようやく落ち着きを見せ始めた頃、笑龍は堕瓏にしたがって森の奥の湖へとやってきた。
堕瓏が笑龍についてこいといったわけではなく、笑龍が供をするといったわけでもない。二人は無言のまま、静かな湖のほとりに立っていた。
「弟たちのこと、思えばまだ礼もいっていなかったな」
「いえ——」
「おまえが里にいなければ、おそらくあれらも命を落としていただろう」
おだやかな水面を見つめたまま、堕瓏が呟いた。
「奥方さまをお救いすることができませんでした」
「仕方あるまい。あの男を夫に持ったのが不運だった。……もし俺があの日この里にいたとしても、母を救うことはできなかっただろう」
龍の乱心によって真っ先に命を落としたのは、龍の隣で眠っていた堕瓏の母親だった。別室でやすんでいた幼い子供たちは、逸早く異変を察した笑龍が屋敷から連れ出し、森の奥にかくまったために、父に殺されることだけはまぬがれたのである。
仕事に出ていた堕瓏たちが戻ってくる日の、前の晩のことだった。
「……おまえは龍を見たのか？」
「はい……いえ」
笑龍はどちらとも取れる答えを返した。
里を壊滅に追いやった仇敵を見たかといわれれば、確かに笑龍はそれを見た。
変事に気づいて泣き叫ぶ子供たちを布団にくるんだままかかえ上げ、窓を蹴破って屋敷を飛び出す寸前、屋敷の侍女たちをことごとく一撃のもとに屠り去り、火を放って高らかに哄笑する黒衣の影を彼女は見た。
しかし、あれが我が父であったかと聞かれれば、そうだったと即答もできない。
わずかな星明かりの下、笑龍が見た男は確かに龍であったが、その表情は、彼女がよく知るやさしい父のそれではなかった。
女たちの断末魔に酔い痴れる残忍な殺戮者の歓喜の表情だった。
だから、かろうじて息のあった里の者が死ぬ間際に下手人の名をはっきりと告げたと聞いても、笑龍はそれをにわかには信じることができなかった。
「……あの男は、強くなりすぎたのかもしれない」
笑龍の回想を断ち切るかのように、感情を抑えた堕瓏の声が彼女の耳を打った。
「強くなりすぎて、それでもさらに強さを求めた末に、何かに魅入られたのかもしれない」
「何か ……とは？」
笑龍が聞き返しても、堕瓏は溜息混じりにかぶりを振っただけだった。
「——里を去れ」
しばらくの沈黙ののち、堕瓏は、振り返りもせず出し抜けにそういった。
「去れ、笑龍」
「それは… …ご命令でしょうか……？」
「麟からも乱からも、兄たちからもいまだに連絡がない。……次は俺の番だ」
「我が君を捜しにゆかれますので？」
「あの男を我が君と呼ぶな。奴はもはや我らの王でもなければ父でもないのだ」
淡々と呟く堕瓏は、緑にかげる陽射しを見上げた。
「いずれおまえにも、龍を追討せよとの命が下るだろう。だが、性根のやさしいおまえでは龍とは闘えまい。たとえそれが飛賊の掟を破ることになったとしてもな。……だから今のうちに里を離れろといっている」
飛賊に生まれた者が飛賊の掟から逃れて生きることはできない。それを承知の上で堕瓏が笑龍にそういうのは、彼なりの精一杯のやさしさなのだろうか。
「————」
笑龍はうつむき、静かに涙を流した。声も立てず、堕瓏のやさしさゆえの残酷さに泣いた。
飛賊の里を離れて、そして笑龍にどう生きろというのか。
もはや普通の人間として暮らすこともままならなくなった、飛賊の中にあってさえ異端というしかない身体と成り果てた今の笑龍に、まっとうな人間としての生き方などできはしないのに、堕瓏は里を去れと彼女にいったのだ。
背後で泣き続ける笑龍に気づいていないのか、堕瓏は黒衣の裾を軽く払った。
「……！」
はっとして涙をぬぐった笑龍の前で、堕瓏の痩身が風に溶け崩れていく。
「三太子!?——あ、兄上！」
「いうな、笑龍」
その場に幻影だけを残し、三太子の気配が遠ざかっていく。笑龍はあたりを見回し、自分を置いて旅立とうとする兄の姿を捜した。
子供の頃から大好きだった——しかし、決して兄と呼んではならない人。あえて三太子、三の君と呼ぶことで、笑龍は彼に対する思いを封じ込めたはずだった。
その思いが、堰を切って一気にあふれ出そうとしていた。
「やはりおまえは飛賊には向かないな。泣き虫で、やさしすぎる」
堕瓏が声だけで笑ったような気がした。
「……さらばだ、笑妹（シャオメイ）」
子供の頃のあだ名で呼びかけた直後、堕瓏の気配は完全に消え去った。

6

それからさらに半月。
森の木々が緑のあざやかさをいや増す頃、誰にも見送られることなく、笑龍は旅に出た。
龍の追討に出た者は、いまだに里に戻ってこない。
あらたな四天王となった麟も、乱たちも、龍の子供たちも、龍に返り討ちにされたのか、あるいは龍の行方さえ掴めずにいるのか、笑龍にはそれすらも判らなかった。
今もこの空の下のどこかで、堕瓏は龍を捜している。
会えば殺し合わねばならない父と子——自分にはやさしかった二人の凄惨な宿命を思うと、笑龍は胸が痛んだ。
だから笑龍も旅に出た。

もしどこかで龍なり堕瓏に出会えたとしても、いまさら笑龍にできることなど何もない。
龍を父と呼んですがりつくことなどできない。
堕瓏を兄と呼んでその手を取ることもできない。
笑龍の身体はもはや猛毒そのものとなってしまった。彼女のもらす甘やかな吐息も、彼女の流す涙のひとしずくさえも、普通の人間にとっては死にいたる毒でしかない。"西毒門"の者はすべからく毒のあつかいに長け、毒に対する耐性を持ってはいるが、笑龍という毒は彼らでさえ命を落としかねない強烈なものだった。
もし笑龍に抱き締められれば、触れ合った肌から染み入る毒素によって、どんな屈強な飛賊であろうとほんの数秒で倒れるだろう。それは、毒手の使い手である彼女の師、麟ですら例外ではない。龍や堕瓏にしても同じようなものだ。

愛する父にも兄にも、もう死ぬまで触れることはできない。
そうと判っていても、笑龍は二人のために旅立った。
忌まわしいこの身を挺してでも、父と兄の死闘を止めなければならない。

TACTICS

アッシュ・クリムゾン

TACTICS

立ち回り能力、爆発力共にトップクラスだが、唯一ガード崩しに乏しいという弱点を持つ。いかに体力をリードし、有利な立ち回りを展開するかが対戦の分かれ目だ。

text：がーくん

強力な飛び道具で中ジャンプを防止し、制空権を握れ！

弱ヴァントーズは打点が高いため中ジャンプを防止できる上に、スキが非常に小さい。大ジャンプで跳び越されない位置で出せば安定けん制だ。入力を⬅タメ➡⬅+弱Pで出せば、ため時間が足りなくてもしゃがみ弱Pが暴発するので安全だ。強ヴァントーズは攻撃判定が非常に厚く、サイドステップされても引っかかりやすい。中距離でジャンプ防止兼横方向へのけん制に使っていける。

接近するには中ジャンプ強Kやめくり狙いの通常ジャンプ強Pを使い、着地後は【弱P→弱P→強P】につなぐ。ガードされた場合、ヴァントーズでキャンセルしよう。対空は、発生が早いジャンプ弱K、無敵の強ニヴォース、期待値の高いさばき、空ジャンプ読みのしゃがみ強Pを使い分けよう。

基本は弱ヴァントーズでけん制、強ヴァントーズはサイドステップで避けにくい中距離で使う。

焦れて大ジャンプで跳んでくる相手に、いきなりテルミドールを出すのも強力だ。

相手のガードを崩すには

ガード崩しに乏しいアッシュだが、中段は➡+弱P、小ジャンプ昇り強P、中ジャンプ強K、強ヴァンデミエールと粒揃い。対となる下段は、➡+弱K、⬇+強Kの二つを使おう。➡+弱Kは発生が遅いもののリーチが非常に長く、立ち回りで足元を奇襲するのにも最適だ。そのほか、端付近でP投げを決めると壁バウンドした相手に追撃可能だ。

離れた位置から中ジャンプの昇り際に強Kを出せば、➡+弱Pよりも発生の早い中段の完成だ。

さばき後の攻防

まずは発生の早い弱Pを狙っていく。反応しさばき返しを狙うようになってきたら、➡+弱P→⬅⬋⬇⬊➡+強P(ヒット前)→⬇⬊➡+強P(ヒット後)と入力しよう。さばき返しには空キャンセル強ヴァンデミエールが、ヒット時は強テルミドールが発動する。さばかれキャンセル攻撃を出してくる相手には、ピエージュの出番だ。

ほかにも⬅⬋⬇⬊➡+強P→強P→強Kと入力すれば、最速のさばき返しには強ヴァンデミエールが、何もしない場合には強Pが当たる。

最速ジャンプ攻撃への対策

深めにジャンプ攻撃をガードさせた場合、着地弱Pが跳ばれない。浅めの場合は、しゃがみ弱P ©➡ 弱テルミドールで、最速ジャンプ攻撃で逃げた相手に空中で連続ヒット。⬇⬊➡⬇+弱P→⬊➡+弱Pと入力すると簡単。空中吹っ飛ばし攻撃ヒット後や後方ジャンプで逃げる相手にレヴォルト・デ・カプリスを決めるのも有効だ。

この瞬間体力の半分が消し飛ぶ！ 壁際では、空中吹っ飛ばし攻撃後に各種サン・キュロットで拾えるのでリターンは特大だ。

連続技解説｜テルミドール中に立ち位置とパワーゲージを確認せよ

連続技に共通するコツ:空中で拾う弱テルミドールは⬇⬊➡⬇⬊➡（少し長めに入力）+弱Pと入力すると、前進し低めに拾える。サイドステップと（ダッシュ前転）強ジェルミナールはテルミドール5段目ヒットの瞬間に入力する。サイドステップ攻撃(強K) ©➡ 強ジェルミナールは、サイドステップ入力後すぐに⬅方向にためた後、遅めにキャンセルする。

各種サン・キュロットのコツ(※)：サン・キュロットを入力するとき、レバーはニュートラルにする。弱ニヴォース後は、端ではできるだけ早めにフリメール・スウラジェを出す。早過ぎると⬅+弱Kに化けやすいので注意。中央は素早く⬅➡+強Kと入力して、地上でキャンセル強ジェルミナールを出そう。全ての弱ニヴォースは引き付けて根元から当てること。

連続技①の【弱P→弱P→強P】はリアン、ミニョン、ニノンに対し3段目がしゃがみ状態に当たらない。連続技④はピエージュ成功時、相手の裏に回るので逆方向にタメておこう。連続技⑤は自分が壁近くの距離限定。立ちくらい時は⬅+強Pを省く。

連続技	レシピ	ダメージ
連続技①	【弱P→弱P→強P】©➡ 強ジェルミナール→弱テルミドール→ダッシュサイドステップ攻撃(強K) ©➡ 強ジェルミナール→弱テルミドール→ダッシュ前転→強ジェルミナール→空中吹っ飛ばし攻撃	DAMAGE 90 (ゲージ2)
連続技②	(相手壁際) {【弱P→弱P】(壁よろけ)} ×3→(壁バウンド)→小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃 ©➡ フリメール・スウラジェ→サン・キュロット フラテルニーテ ©➡ {弱ニヴォース ©➡ フリメール・スウラジェ} ×7→垂直小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃 ©➡ フリメール・スウラジェ ©➡ サン・キュロット エガリテ ©➡ {弱ニヴォース ©➡ 強ジェルミナール} ×4	DAMAGE 191+10 (ゲージ5)
連続技③	中ジャンプ強P ©➡ フリメール・スウラジェ ©➡ 弱テルミドール→レヴォルト・デ・カプリス(派生無し→強ジェルミナール→弱ニヴォース)	DAMAGE 94~96 (ゲージ3)
連続技④	ピエージュ ©➡ 強ジェルミナール→弱テルミドール→ダッシュサイドステップ攻撃(強K) ©➡ 強ジェルミナール→弱テルミドール→ダッシュサイドステップ攻撃(強K) ©➡ 強ジェルミナール→サン・キュロット フラテルニーテ ©➡ 強ジェルミナール→ {弱ニヴォース ©➡ 強ジェルミナール} ×6→空中吹っ飛ばし攻撃	DAMAGE 183 (ゲージ5)
連続技⑤	(相手しゃがみ状態) ➡+弱P ©➡ 強テルミドール→ダッシュ後⬆方向にタメながらしゃがむ~⬅+強P ©➡ 強ジェルミナール→弱テルミドール→ダッシュ大ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃→垂直小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃 ©➡ フリメール・スウラジェ→サン・キュロット フラテルニーテ ©➡ {弱ニヴォース ©➡ フリメール・スウラジェ} ×6 ©➡ {弱ニヴォース ©➡ 強ジェルミナール} ×2	DAMAGE 183 (ゲージ5)

※:各種サン・キュロット中はタメ無しで必殺技が出せ、必殺技 ©➡ 必殺技が可能。持続中は技数制限に到達せず、効果切れの後に技を当てるまでは追撃可能だ。連続技2は最後のフリメール・スウラジェ後に効果が切れている。

TACTICS Ash Crimson

ブルー・マリー

マリーはM・エスカレーションの性能が驚異的。連続技やガード崩しに役立ち、ヒット時は大ダメージを与えられる優れもの。性能は少し複雑だが覚えて損はないぞ！

text：ケンちゃん

M・ヘッドバスターで攻撃を防いで反撃しよう

マリーは近〜中間距離を維持するのが基本。この距離では中ジャンプ強Kとリーチが長い【弱K→強K→↘+強P】によるけん制がおすすめ。ジャンプ強Kをガードさせて有利な状況を作ったら、中段の➡+弱Pと下段の【↘+強K→強P】で二択を迫ろう。跳び込みをさばき（上段）で防ぐ相手には、デンジャラススパイダーを混ぜると効果的。

相手に攻め込まれたら、M・ヘッドバスターでの切り返しを狙う。マリーの胴体〜ヒザ上に当たる攻撃を防げるので、近距離戦時の割り込みに最適。成功すればダメージが大きい連続技③に移行できるので、積極的に戦略に組み込んでいこう。このM・ヘッドバスターで相手を萎縮させたら、攻め込むチャンスが生まれるはずだ。

遠距離ではストレートスライサーで奇襲。ガード時はスタンファングへ派生しないように。

通常技がガードされたら、キャンセル弱ヤングダイブ→リバースキックへつなぎ、攻勢を維持。

M・エスカレーションを使う

パワーゲージが3本以上あるときは、M・エスカレーションを利用して相手のガードを揺さぶりにかかろう。まずは通常技からM・エスカレーションを発動して有利な状況を作り、すぐにしゃがみ強Pへつなげる。ここからキャンセルスピンフォールorストレートスライサー（※1）を使い分ければ、見切りにくい中下段攻撃の二択が完成だ。

スピンフォールはガードされても有利。さらにしゃがみ強Pへつなげて再度二択にチャレンジ。

さばき後の攻防

さばきに成功したら、➡+弱Pと【↘+強K→強P】で中下段の二択を迫るのがセオリー。この二択を意識して相手がマリーの動きに注目し出したら、発生の早い立ち弱Kで攻撃しよう。さばかれキャンセル攻撃にはM・ヘッドバスターで対処するのが理想。コマンド入力だけしておき、相手が緑色に光った瞬間にボタンを押そう。

パワーゲージが3本あるときは、M・エスカレーションにつながる立ち弱K、立ち弱P、M・ヘッドバスターを当てたいところだ。

さばきの攻防をM・エスカレーションで制す

パワーゲージが3本時は、さばいた瞬間にM・エスカレーションを入力（※）しよう。相手がさばかなければ立ち弱Pがヒットし、相手が各種さばき、各種さばかれキャンセル行動をすると、M・エスカレーションが発動。さばかれキャンセル攻撃ならばM・ヘッドバスター。それ以外の場合はダッシュバーチカルアローを決めよう。

暗転演出中に➡↘⬇↙⬅を入力しつつ相手の行動を確認し、とっさに各選択肢に移行しよう。難度は高いがぜひとも挑戦したい。

※:M・エスカレーションは➡⬅↙⬇↘➡→ニュートラル→弱P強P同時押しで入力すること。

連続技解説 M・エスカレーション中のストレートスライサーを連続技に組み込む

スピンフォール、ストレートスライサー（※1）、バーチカルアローを、10技目かダウン追い打ちの5技目で当てると、M・トリプルエクスタシーへのダメージ補正が切れる（※2）。{ストレートスライサー〜スタンファング}×1or2の構成は、相手が壁にギリギリ到達しない位置を判断して回数を選択しよう。この2点は連続技を強化する上で重要なコツとなるぞ。➡+弱P、スタンファングからストレートスライサーを出すときは、コマンド入力終了と同時にレバーを⬅へ入力する点を意識すると成功させやすい。

連続技⑤はステージの壁から壁まで運ぶ。壁際ではM・エスカレーションから、{ストレートスライサー（※1）→しゃがみ強P}×2 Ⓒ➡ ストレートスライサー（※1）→バーチカルアロー〜ダブルスナッチャー〜M・トリプルエクスタシー（ダメージ118）と追撃しよう。ストレートスライサー（※1）自体は壁バウンドしないため、次のしゃがみ強Pが強制的に壁バウンドする。これで壁バウンド数を稼いでバーチカルアローにつなぎ、ダメージ補正を切ろう。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【弱P→弱P→↘+強K】 Ⓒ➡ [M・スナッチャー] or [M・エスカレーション→しゃがみ弱P→しゃがみ弱K×2→しゃがみ強P Ⓒ➡ ストレートスライサー（※1）〜ダブルクラッチ〜M・トリプルエクスタシー]	DAMAGE 27〜101 (ゲージ0〜3)
連続技②	【弱K→強K→↘+強P】 Ⓒ➡ {ストレートスライサー〜スタンファング}×1〜2→しゃがみ強P Ⓒ➡ M・スプラッシュローズ	DAMAGE 57〜66 (ゲージ1)
連続技③	M・ヘッドバスター→[（後ろに歩いて）{ストレートスライサー〜スタンファング}×1〜2→しゃがみ強P Ⓒ➡ M・スプラッシュローズ] or [中ジャンプ強P→（着地）M・エスカレーション→しゃがみ弱K×3→しゃがみ強P Ⓒ➡ ストレートスライサー（※1）〜ダブルクラッチ〜M・トリプルエクスタシー]	DAMAGE 57〜103 (ゲージ1〜3)
連続技④	➡+弱P Ⓒ➡ [M・スナッチャー] or [{ストレートスライサー〜スタンファング}×1〜2→しゃがみ強P Ⓒ➡ M・スプラッシュローズ] or [M・エスカレーション→ストレートスライサー〜ダブルクラッチ〜M・トリプルエクスタシー]	DAMAGE 55〜87 (ゲージ1〜3)
連続技⑤	【弱K→強K→↘+強P】 Ⓒ➡ M・エスカレーション→➡+弱P Ⓒ➡ スピンフォール→ストレートスライサー〜スタンファング→ストレートスライサー（※1）〜しゃがみ強P Ⓒ➡ バーチカルアロー〜ダブルスナッチャー〜M・トリプルエクスタシー	DAMAGE 123 (ゲージ3)

※1:M・エスカレーション版ストレートスライサー　※2:バーチカルアローで3回目の壁バウンドを誘発させ、ダブルスナッチャー〜M・トリプルエクスタシーとつないでも、ダメージ補正が切れる。

対戦攻略 溝口誠

TACTICS

「頭部に攻撃をくらうと被ダメージが1.5倍」という特大の[illegible]めさせずに勝てば問題は無し！　連続技、セットプレイを極限まで煮詰め、攻め倒そう。

text：ロケット

どないして近付いたろか？

立ち回りの要は、リーチが長くスキの小さいサイドステップ攻撃（強K）。この技を振り回して牽制し、相手が跳び込んでくるようなら垂直ジャンプから持続時間の長いジャンプ強Kを出して迎撃しよう。ジャンプ強Kはめくり性能もあるので、相手がガードを固めるなら相手の真上付近からこれで跳び込んで、接近戦に持ち込むといい。

サイドステップを見てからさばく相手には、サイドステップ→中ジャンプ強Kがヒットする。

喧嘩百段のシバキ方

接近後は【弱P→弱P→弱P→強P→強P】を出し、ヒット時は連続技、ガード時はさばき対策のディレイ強虎流砕に連係させよう。強虎流砕後は単発でヒット確認して連続技を狙うか、最速で弱虎流砕につなげ、さらに派生技で攻め続けよう。

弱虎流砕後はガード時も先に動ける剛覇雷神をメインに、暴れつぶしになる剛覇天神、中段の剛覇鬼神、下段の剛覇風神を使い分けるといい。剛覇雷神後は、剛覇雷神ヒット時は自動的にダウン追い打ちとなる【弱K→弱K】で暴れをつぶそう。なお、難しいテクニックだが、【弱P→弱P】はヒット確認してから3発目の弱Pに派生できる（確認猶予17フレーム）。2発止めはガード時のスキが小さく、さばき対策となるので強力だ。

これが無限地獄じゃァ！

壁際限定だが、強虎流砕or吹っ飛ばし攻撃で連続技制限を迎えた後は、強力な起き攻めに移行できる。やり方は、締めの強虎流砕or吹っ飛ばし攻撃をキャンセルして弱開運・下駄時雨を出し、ここで相手が受け身をしていた場合は前方昇り中ジャンプ弱Pとしゃがみ弱Kで中下段の二択を仕掛けるというもの。いずれがヒットした場合も下駄が連続ヒットし、着地後連続技を決められる。

相手が受け身を取らなかった場合は、ダッシュでダウン中の相手を壁際に押し、前方中ジャンプ強Kを出そう。すると、中ジャンプを始めるタイミング次第で下駄やジャンプ強Kのガード方向が左右に入れ変わる。起き攻めヒット後は適切な連続技を決め、再び同じ起き攻めに移行しよう。

TACTICS Makoto Mizoguchi

さばき後の攻防

さばき後は⬅⬇⬅→レバーニュートラル＋弱P連打とするのが基本。相手が何もしなかった場合は必殺技が出ないため立ち弱P始動のスタイリッシュアートになり、さばきを入力していた場合は戎が出てヒットする。どちらに転んでも威力が大きく、強力だ。さばかれキャンセル攻撃に対しては、再びさばきを狙っていくといい。

入力後、弱Pがヒットする前にさばきを入力された場合はさばかれてしまう。タイミングをいろいろ変えることで対応しよう。

最速ジャンプ攻撃への対策

近距離かつこちらが有利な状況なら、ノーマルor大ジャンプ強Kを地上の相手に当たらない高さで出し、キャンセルで強空中連続蹴りまで入れ込むのが有効。相手が跳んだ場合は連続ヒットするので、スーパーキャンセル元祖・チェストォ！を決めよう。また、相手のジャンプと同時に右サイドステップ攻撃（強K）を出すのも有効だ。

素早い反応が必要だが、前方ジャンプから出された場合などは、落下中のスキにジャンプ強P Ⓒ➡ 強空中連続蹴りを決められる。

連続技解説｜連続技終了後に攻めを継続できる技で締めよう

連続技①は壁際限定。画面中央の場合は右サイドステップ攻撃（強K）の硬直が解けた直後に元祖・チェストォ！を決めよう。始動技を強虎流砕（遅めにキャンセルすること）に変えても同一の連続技を決められる。連続技②は剛覇雷神後に受け身可能。連続技③は壁際では剛覇鬼神→吹っ飛ばし攻撃 Ⓒ➡ 弱空中連続蹴り×5→吹っ飛ばし攻撃 Ⓒ➡ 強虎流砕とするといい。【⬅＋強P→強P（中段）】の2発目や、【弱K→弱K→➡＋強K（2段目のみ中段）】の3発目の2段目がヒットしたときも決められるぞ。連続技④はスタイリッシュアートの3段目（下段）からが連続技。画面端では剛覇風神 Ⓢ➡ 元祖・チェストォ！がつながらないので、しゃがみ弱K×4 Ⓒ➡ 元祖・チェストォ！とすること。連続技⑤は上記の下駄を重ねる起き攻めで受け身を取られたときのもの。下駄のヒット中にヒット確認し、その後の連続技につなげよう。戎ヒット後は歩き過ぎると相手が背向けくらいとなり、その後の起き攻めが安定しないので注意。戎後は【弱P→弱P→弱P→強P→強P】からでも決められる。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	（相手壁際）右サイドステップ攻撃（強K）→弱空中連続蹴り×5→吹っ飛ばし攻撃 Ⓒ➡ 強虎流砕※	DAMAGE 46（ゲージ0）
連続技②	剛覇雷神→【弱K（空振り）→弱K→強K】 Ⓒ➡ 元祖・チェストォ!	DAMAGE 40（ゲージ1）
連続技③	剛覇鬼神→弱空中連続蹴り×5→強虎流砕 Ⓒ➡ ［元祖・チェストォ!］or［タイガーバズーカ Ⓢ➡ 元祖・チェストォ!］	DAMAGE 59~76（ゲージ1~2）
連続技④	【弱K→弱K→強K】→しゃがみ弱K→しゃがみ弱K Ⓒ➡ 弱虎流砕～剛覇風神 Ⓢ➡ 元祖・チェストォ!	DAMAGE 57（ゲージ2）
連続技⑤	［昇りジャンプ弱P］or［しゃがみ弱K］→下駄ヒット→【強P→強P】 Ⓒ➡ 戎→一瞬歩く→垂直ノーマルジャンプ→空中吹っ飛ばし攻撃→吹っ飛ばし攻撃 Ⓒ➡ 強虎流砕※	DAMAGE 55~56+10（ゲージ0）

※:威力を上げるなら、吹っ飛ばし攻撃 Ⓒ➡ 元祖・チェストォ!（ダメージ+15、ゲージ1）or強空中連続蹴り×3（1、3段目ヒット） Ⓢ➡ 元祖・チェストォ!（ダメージ+34、ゲージ2）で締めるといい。

対戦攻略 TACTICS 笑龍(シャオロン)

3種の構えを使い分けられるシャオロンだが、貂蝉翻身が非常に使いやすいため、ほかの構えを使う機会は少ない。貂蝉翻身をメインに、屍の山を築いていこう。

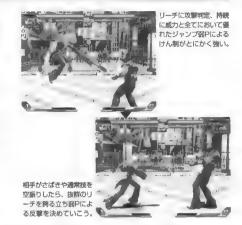
text：ハメコ

貂蝉翻身メインの立ち回りが強力無比!!

3種類の構え中、最も頼りになるのは貂蝉翻身。スタート時は虞姫献杯なので、後方ジャンプや強飛毛脚で距離を取って貂蝉翻身に移行すべし。

貂蝉翻身の主力は、驚異のリーチと持続時間を誇るジャンプ弱P。垂直や後方小・中ジャンプから先端を当てるように出せば、落とされることはほとんどないのだ。こちらの着地に相手がジャンプ攻撃をかぶせてきたら、信頼できる対空技の弱媚娘拝月で迎撃しよう。なお、ジャンプ弱P対策として唯一怖いのがさばき。シャオロンは体力が少ないため、さばき後の読み合いに負けると多大なダメージを被ってしまう。そこで、常にパワーゲージ1本を温存しておき、さばかれキャンセル攻撃で読み合いを回避することが重要となるぞ。

リーチに攻撃判定、持続に威力と全てにおいて優れたジャンプ弱Pによるけん制がとにかく強い。

相手がさばきや通常技を空振りしたら、抜群のリーチを誇る立ち弱Pによる反撃を決めていこう。

ガード崩しもお手の物

貂蝉翻身中のジャンプ弱Pによる立ち回りはダメージに結び付きにくいので、体力をリードされたら攻め崩す必要性も出てくるだろう。こういった状況では前方中ジャンプ強Pでまず接近し、下段の【⬇+弱K→⬇+弱K】と中段の【➡+強K→強K→強K】でガードを崩しつつ連続技につなごう。ジャンプでの逃げに対しては、下記を参考に対応したい。

貂蝉翻身は下段、中段両方からのスタイリッシュアートを持つ。攻め崩すのも難しいことではない。

さばき後の攻防

貂蝉翻身でさばきに成功した後は、発生が早い下段始動の【⬇+弱K→⬇+弱K】と、発生は遅いが中段始動の【➡+強K→強K→強K】を使い分けていき、相手のさばき返しの入力タイミングと、さばき段の揺さぶりを積極的に仕掛けていこう。もちろん、どちらも相手がさばき返ししなかった場合は硬直中にヒットを望めるぞ。

さばき返しを見越し、攻撃タイミングとガード段の異なる二つのスタイリッシュアートを使い分ける。共に連続技に持ち込めるのだ。

最速ジャンプ攻撃への対策

垂直中ジャンプ弱Pがそのまま、相手の最速ジャンプ攻撃への対策も兼ねているが、これではダメージに乏しい感がある。そこで、若干有利な状況を作ったら、強媚娘拝月～虞姫献杯でジャンプを防止をする策を取りたい。空中の低い位置で相手に攻撃がヒットした場合は、洛妃錦袖×3 Ⓢ 飛賊奥義 乱舞死華葬につなぐべし。

強媚娘拝月～虞姫献杯でジャンプ防止。ガードされても若干不利なだけとリスクは無い。高い位置でヒットしたら⬇+強K～で追撃しよう。

TACTICS Xiao lon

連続技解説 | 飛賊奥義 乱舞死華葬を効果的に組み込んでいこう

連続技①は虞姫献杯からの基本連続技。洛妃錦袖の3発目を強にして貂蝉翻身でキャンセルし、すぐに飛賊奥義 乱舞死華葬を出せば追撃として間に合う。連続技②は貂蝉翻身中の連続技で、金蓮毒歩・穿山にさえつないでしまえばどこからでも決められる。金蓮毒歩・颶風でバウンドを誘発した後、強媚娘拝月で高く打ち上げつつ構えチェンジすれば追撃が間に合う。蛇突牙・招鬼からの飛賊奥義 乱舞死華葬は入力が早いとスーパーキャンセルになってしまうので注意。パワーゲージが無い状況では、飛賊奥義 乱舞死華葬の代わりに吹っ飛ばし攻撃を決めるといい(ダメージ49)。連続技③は強祝融破軍でガードを崩しつつ狙いたい。強洛妃錦袖を素早く3回入力すれば2発目を空振りさせつつ3発目を決められるので、スーパーキャンセルで飛賊奥義 乱舞死華葬につなげよう。連続技④はしゃがみやられ限定の強力連続技。キャンセル構え移行～通常技の流れは全て最速で。少しでも遅れると決まらないぞ。連続技⑤は壁際付近で金蓮毒歩・颶風を決めた後の追撃パターン。

連続技	コマンド	ダメージ
連続技①	(虞姫献杯)【⬇+弱K→⬇+弱K】Ⓒ 洛妃錦袖×3(3発目強)～貂蝉翻身→飛賊奥義 乱舞死華葬	DAMAGE 45 (ゲージ1)
連続技②	(貂蝉翻身)【⬇+弱K→⬇+弱K】Ⓒ 金蓮毒歩・穿山～金蓮毒歩・崩山～金蓮毒歩・颶風→強媚娘拝月～虞姫献杯→【⬇+強K→⬇+強K】Ⓒ 強K蛇突牙・招鬼→飛賊奥義 乱舞死華葬	DAMAGE 61 (ゲージ1)
連続技③	(西施採柴)強祝融破軍～虞姫献杯→【⬇+強K→⬇+強K】Ⓒ 強K蛇突牙・招鬼→強洛妃錦袖×3(2発目空振り) Ⓢ 飛賊奥義 乱舞死華葬	DAMAGE 88 (ゲージ2)
連続技④	(相手しゃがみ状態・虞姫献杯)【⬇+弱K→⬇+弱K】Ⓒ 洛妃錦袖×3(3段目弱)～貂蝉翻身→【弱P→強P】～虞姫献杯→しゃがみ強P Ⓒ 飛賊奥義 乱舞死華葬	DAMAGE 57 (ゲージ1)
連続技⑤	(相手壁際・貂蝉翻身)【⬇+弱K→⬇+弱K(壁よろけ)】Ⓒ 金蓮毒歩・穿山(壁よろけ)～金蓮毒歩・崩山～金蓮毒歩・颶風→しゃがみ強P(壁バウンド) Ⓒ 強梅妃柳葉(壁バウンド)→弱媚娘拝月	DAMAGE 37+10 (ゲージ0)

対戦攻略 草薙 京

TACTICS

強力な地上けん制と対空を持ち、火力も抜群。ガード崩し能力は低いが、相手の最速ジャンプ攻撃にリスクを負わせられる壁際での強さは目を見張るものがあるぞ。

text がーくん

優秀な通常技で地上戦を制し、焦れた相手を対空で迎撃

中距離は、リーチの長い【弱K→↘+強K】と全体動作が短いしゃがみ弱Kでけん制する。前者はガードされると大幅に不利なので、荒咬みや弱轢鉄で相手の反撃を迎撃しよう。荒咬みや強轢鉄はガードされると多くのキャラの弱Pをガードできないが、さばきやサイドステップで回避できるぞ。また、荒咬みは先端を当てれば反撃を受けない。

対空は、上半身無敵の強鬼焼きとめくりも落とせるMAX版 裏百八式・大蛇薙が強力。相手は空ジャンプしにくいため、対空さばきも有効だ。跳び込みには、リーチの長いジャンプ強Kとめくりを狙えるジャンプ弱Kを。【⬇+弱P→⬇+弱K→↘+強K】は発生が早く、2発目で止めれば有利。ガードされた場合は状況確認し2発目で止めたい。

【弱K→↘+強K】は先端を当てるのが基本。空中の相手に当てるとダウンせず不利な状況だが……

2発目の↘+強Kは空キャンセル可能。強轢鉄や荒咬みなどでキャンセルしフォローしよう。

草薙流ガード崩し

【➡+弱K→強K→強P→強P】は発生は遅いもののリーチが長い中段なので、先端を当てれば見切られにくい。下段には【⬇+弱K→⬇+弱P】を使おう。【強P→強P】からは中段の➡+弱Kと下段の↘+強Kで二択を迫れるぞ。派生版の➡+弱Kは発生が早く見切りられにくい。また、壁際なら【P投げ→強P強K同時押し】から追撃が可能だ。

【強P→強P→➡+弱K】の後は中央なら荒咬みを入れ込み、端ならヒット確認後に神塵を決めよう。

さばき後の攻防

さばいた後は発生の早いしゃがみ弱Pからの連続技を狙う。最速でさばき返す相手には➡↘⬇↙⬅+弱K→↘+強Kと入力しよう。相手がさばき返さない場合は【弱K→↘+強K】がさばきのよろけ中にヒットし、最速でさばき返してきた場合は弱轢鉄が出るぞ。相手にさばかれた場合は、発生が早く硬直も短いさばかれキャンセル攻撃が強力だ。

さばき返しの硬直に弱轢鉄が当たると相手が浮く。MAX版 裏百八式・大蛇薙まで決めて大ダメージを与えよう。

最速ジャンプ攻撃への対策

中央の起き上がりにはしゃがみ強P Ⓒ▶ 強轢鉄が有効。空中ヒット時は弱七拾五式・改で追撃できる。重ねる余裕が無い場合は、強轢鉄や空中吹っ飛ばし攻撃を。壁際ならば、(空中)吹っ飛ばし攻撃を当てた後にMAX版 裏百八式・大蛇薙で追撃できる。そこからの連続技も強力なので、相手は安易に最速ジャンプ攻撃で逃げにくいぞ。

端に追い詰めれば、空中吹っ飛ばし攻撃を当てるだけなので対策が容易だ。追撃のためにパワーゲージはできるだけ温存しよう。

連続技解説｜ステージ中央は省エネし、壁際で一気にパワーゲージを放出しよう

連続技①は接近戦の主力連続技。八錆を遅めに派生しないと入りにくいキャラ(※1)が居るので、該当キャラには連続技②が安定だ。また、しゃがみ状態に荒咬みが入らないキャラ(※2)も居るので注意。途中の強R.E.D.KicKは遅めのキャンセルで全キャラに入る。ダッシュ強轢鉄は➡↘⬇↙⬅➡+強Kと入力するといい。連続技②のダッシュしゃがみ弱Kは、長めにダッシュしないと大蛇薙が届かない。連続技③は壁際限定の連続技。神塵の7段目を荒咬みでキャンセルした後も同じ連続技を決められる。強轢鉄と強R.E.D.KicKはどちらも最速で出すこと。ナガセのみ、➡↘⬇↙⬅(長めに入れる)+強Kと入力し後方に下がって強轢鉄を出そう。連続技④は、壁際で(空中)吹っ飛ばし攻撃を当てた場合も同様の追撃が可能。フェイク後は、少し待たないとキャンセルできない。強轢鉄×6は相手の裏に回り続けるため、決めるたびに逆方向に入力する必要がある。連続技⑤は距離限定の連続技。吹っ飛ばし攻撃時にある程度距離が離れていないと、強R.E.D.KicKが間に合わない。

連続技	コマンド	ダメージ
連続技①	【⬇+弱P→⬇+弱K→↘+強K(1段目)】 Ⓒ▶ 荒咬み～八錆→【⬇+弱P→⬇+強P】 Ⓒ▶ 強R.E.D.KicK→[【弱K(空振り)→↘+強K】 Ⓒ▶大蛇薙] or [砌穿ち Ⓢ▶大蛇薙] or [Ⓢ▶ 神威(タメ)→ダッシュ強轢鉄]	DAMAGE 69～101 (ゲージ1～4)
連続技②	【⬇+弱P→⬇+弱K→↘+強K(1段目)】 Ⓒ▶ 荒咬み～八錆→しゃがみ弱K→ダッシュしゃがみ弱K→【⬇+強K→⬇+弱K】 Ⓒ▶ 大蛇薙	DAMAGE 65 (ゲージ1)
連続技③	(相手壁際)【⬇+弱P→⬇+弱K→↘+強K(1段目)】 Ⓒ▶ 荒咬み～八錆～琴月 陽(壁バウンド)→強轢鉄(壁バウンド)→強R.E.D.KicK→[【弱K(空振り)→↘+強K】 Ⓒ▶ 大蛇薙] or [Ⓢ▶ 神威(タメ)]	DAMAGE 75～101+10 (ゲージ1～4)
連続技④	(相手壁際)【P投げ→強P強K同時押し】(壁バウンド) Ⓒ▶ MAX版 裏百八式・大蛇薙～フェイク Ⓒ▶ 強鉈車(壁バウンド)→強轢鉄×6→[強K] or [Ⓢ▶大蛇薙]	DAMAGE 58～83 (ゲージ2～4)
連続技⑤	【⬇+弱K→⬇+弱P】 Ⓒ▶ MAX版 裏百八式・大蛇薙～フェイク Ⓒ▶ 弱轢鉄→吹っ飛ばし攻撃(壁バウンド) Ⓒ▶ 強R.E.D.KicK→ダッシュ【⬇+強K→⬇+弱K】 Ⓒ▶ 強轢鉄(壁バウンド) Ⓢ▶ 大蛇薙	DAMAGE 93 (ゲージ4)

※1:舞、ミニョン、ナガセ、フィオ(密着でしゃがみくらい時のみ入る)　※2:京、マキシマ、リリィ、庵、リアン、ニノン、ビリー(密着時のみ入らない)

text ハメコ

近付き方と接近戦での攻め

マキシマはジャンプが低く早い代わりに移動距離が短いため、機動力に欠ける。その分接近戦での爆発力に長けているので、いかにして接近するかが重要となる。中距離から跳び込む際は、空中戦で絶大な強さを誇るジャンプ弱Pが便利。飛び道具を持つ相手には、高度が出る大ジャンプを使おう。使いやすい地上技に乏しいので、地上から接近するなら前転やサイドステップを駆使すべし。

接近後は、めくりを狙える大・中ジャンプ強Pによるまとわりつきをメインに、下段始動で強力な連続技をたたき込める【↓+弱K→↓+弱K→↓+弱K】を併用して攻める。相手が地上で固まっていたら、【↓+弱K→↓+弱K】Ⓒ弱マキシマ・リフトでガードを崩す、というのも面白い。

リーチが長くガードポイントを持つ強ベイパーキャノンを中距離からのけん制に使うのもいい。

ジャンプ強Pは抜群のめくり性能を誇る。身長の高いキャラに対しては大ジャンプから出そう。

対空技の使い分け

相手の跳び込みは、後方中ジャンプ弱Pで迎撃したい。相手のジャンプ攻撃に負けても空中ヒットとなるので安全だ。また、出始めにガードポイントを持つ立ち強Pや吹っ飛ばし攻撃を置いておくのも有効。前者は遠いとき、後者は近いときに役立つぞ。パワーゲージがあるなら、無敵のあるバンカーバスターが頼りになるぞ。

遠い間合いでは、ガードポイントでジャンプ攻撃を防ぎつつ攻撃できる立ち強Pを対空に使おう。

さばき後の攻防

さばき成功後は、すぐに中ジャンプしてジャンプ強Pから連続技を狙いたい。さばき返し対策として、中ジャンプから何も出さずに着地〜地上技といった行動も交ぜよう。なお、立ちからの通常技やジャンプ攻撃をさばいた後は、立ち状態限定の連続技をたたき込むチャンス。直接【弱P→弱P→強P】を狙う、といった選択肢もアリだ。

さばき成功後は中ジャンプから選択を仕掛けるのが基本となる。相手にパワーゲージがある際は、様子を見ることも忘れないように。

バンカーバスター暗転中の状況判断

切り返し技として頼れるバンカーバスターは、暗転中に相手が行動していないことを確認し、フェイントバスター TYPE-1〜ジャンプ強Pでの攻めに切り替えられるのが最大の利点。相手の攻めに対し、とりあえず出してもリスクがほとんど生じないので、常にパワーゲージが1本たまった状態を維持して闘うのが重要となるぞ。

相手に攻め込まれたらとにかくバンカーバスターを出してしまおう。暗転中に状況を確認して行動を切り替えられるのでリスクは低い。

連続技解説｜技の発生の遅さを創意工夫でカバーすれば連続技の可能性は広がる

連続技①はキャンセルフェイントキャノンが最速でないと、続く↓+弱Kがダウン追い打ちとして間に合わない。壁付近ではモンゴリアンやトランプルが空振りしやすいので、【↓+弱K→↓+弱K→↓+強K】Ⓒブリッツキャノンにしよう。連続技②はしゃがみ弱Pの発生を生かした反撃用の連続技。パワーゲージが3本あれば、ダブルボンバーⓈマキシマリベンジャーで72もの威力となる。連続技③は立ちくらい限定の連続技。ジャンプ攻撃からつなぐと、トランプルがヒットした時点で追撃できない。連続技④はパワーゲージを4本使う分、威力が高い。【↓+弱K→↓+弱K→↓+強K】Ⓒ強ベイパーキャノンを最速で出せば高さを稼げるので、マキシマビームの発生の遅さをカバーできる。なお、パワーゲージが3本しかない状況や壁際付近では、【↓+弱K→↓+弱K→↓+強K】から直接マキシマビームを決めるといい。この場合、ダメージは72となる。連続技⑤は壁ヒット時に立ち状態となることを生かした連続技。浮いた相手の下を潜れば、通常通りの追撃が可能となるぞ。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【↓+弱K→↓+弱K→↓+弱K】Ⓒフェイントキャノン→【↓+弱K→↓+弱K→↓+強K】Ⓒモンゴリアン〜トランプル	47（ゲージ0）
連続技②	しゃがみ弱P Ⓒマキシマ・スクランブル〜ダブルボンバー〜ブルドッグプレス	35（ゲージ0）
連続技③	（相手立ち状態）【弱P→弱P→強P】Ⓒ強マキシマリフト→【↓+弱K→↓+弱K→↓+強K】Ⓒモンゴリアン〜トランプル→ブリッツキャノン	67（ゲージ0）
連続技④	【↓+弱K→↓+弱K→↓+弱K】Ⓒフェイントキャノン→【↓+弱K→↓+弱K→↓+強K】Ⓒ強ベイパーキャノン Ⓢマキシマビーム	105（ゲージ4）
連続技⑤	（相手壁際）【↓+弱K→↓+弱K（壁よろけ）】Ⓒ強マキシマリフト（〜ダッシュで裏に回る）→【↓+弱K→↓+弱K→↓+強K】Ⓒモンゴリアン〜トランプル→ブリッツキャノン	49+5（ゲージ0）

TACTICS Maxima

対戦攻略 TACTICS

K'

高性能な飛び道具を持つため、中間距離から遠距離戦が得意なK'。連続技の威力こそそれほどでもないが、堅実な立ち回りで相手を寄せ付けない闘いが得意なキャラだ。

text：ケンちゃん

エアートリガーで中～遠距離を制圧せよ！

相手の大ジャンプ攻撃がギリギリ届く程度の遠い間合いでは、強エアートリガーによるけん制が強力。体力をリードしている状況ではこれで時間を稼ぎ、プレッシャーを与えていくのが基本戦法だ。ただエアートリガーを連発しているだけだと、前転で接近されがち。そのため、中ジャンプ、前転に対して相性がいい空中吹っ飛ばし攻撃や弱ミニッツスパイク、弱アイントリガーによるけん制も交ぜよう。これらを嫌がって大ジャンプで跳び込んでくるなら、弱クロウバイツで迎撃すること。パワーゲージが2本以上あるなら、対空はチェーンドライブが強力。至近距離では信頼できるが、遠めの跳び込みに対しては攻撃が間に合わない恐れがあるので、相手との間合いは要注意。

相手の前転を空中吹っ飛ばし攻撃や地上での様子見中に確認したら、すかさずダッシュで接近。

P投げを決める。前転中は投げ抜けができないので、ここから連続技で大ダメージを与えよう。

体力が負けているときは……

中ジャンプ強P、空中吹っ飛ばし攻撃で跳び込み、P投げと立ち弱Pの二択でガードを揺さぶりにかかるのが基本。P投げが投げ抜けをされるようなら、ダメージは低いがK投げも交ぜるといい。壁際では中段の➡＋弱Pをガード崩しに使うのもあり。ここからは、連続技⑤のアイントリガー以降の構成で追撃ができるぞ。

効果的な中下段の二択は無いが、P投げが追撃できる点で救われている。反撃にも便利な行動だ。

さばき後の攻防

さばいた後はP投げと打撃の二択が強力。さばき動作中は投げ抜けができないため、相手が打撃を警戒してさばくとP投げが確定。投げを警戒して投げ抜けを入力すると、打撃が確定するというわけだ。さばかれキャンセル攻撃は各種さばきで対応するのが基本だが、パワーゲージが3本あるならクリムゾンスターロードを狙うといい。

パワーゲージが3本ある状況では⬇⬊➡⬇⬊➡コマンドだけ入力しておき、相手の挙動に注目。緑色に光った瞬間、弱Kボタンを押そう。

最速ジャンプ攻撃への対策

➡＋弱Kは空中の相手に当ててもダウン状態となるので、最速ジャンプ攻撃対策として優秀。ヒット後はある程度近い間合いなら強クロウバイツ～エアスパイク Ⓢ➡ ヒートドライブなどで追撃できるのでダメージも十分。壁際では、中ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃→吹っ飛ばし攻撃→ヒートドライブを連係に交ぜてジャンプを封じよう。

➡＋弱Kは、ガードされても弱エアートリガーでスキをフォローできるので使いやすい。中間距離でのけん制としても優秀な特殊技だ。

連続技解説　壁の位置を把握して省エネ連続技を選択していこう

連続技①はステージ中央での基本連続技。セカンドシェルから次の技へは、若干キャンセルを遅めにすること。立ち弱Pを密着でヒットさせた場合は、⬇＋強K後に強クロウバイツ～エアスパイク Ⓢ➡ 弱ヒートドライブとつなげた方がダメージが大きい。連続技②は立ち状態限定。始動が下段判定な上に発生が早いため、ガード崩しや反撃手段として優秀だ。最初の強クロウバイツは最速でのキャンセルで出し、2回目のクロウバイツは相手が落下してくるのをギリギリまで引き付けてから出そう。連続技③はP投げ中に強Kボタンを連打し、蹴り上げ部分が発生した瞬間に強クロウバイツでキャンセルしよう。連続技④はミニッツスパイクで壁バウンドを発生させられる位置で狙う。弱より強ミニッツスパイクの方がK'の移動距離が長いため、壁との距離で弱強を使い分けるといい。連続技⑤は壁際限定。セカンドシェル後の強ミニッツスパイクは、若干入力を遅らせるとめくりでヒットさせやすい。最後の強クロウバイツからは、➡⬇⬊➡＋強P→⬇⬊➡＋弱Pと入力しよう。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【弱P→強P→⬇＋強K】Ⓒ➡ 弱アイントリガー～セカンドシェル［～ミニッツスパイク～エアートリガー］or［ Ⓢ➡ 弱ヒートドライブ］or［ Ⓢ➡ チェーンドライブ］	DAMAGE 41～71 (ゲージ0～3)
連続技②	(相手立ち状態)【弱K→強K→弱P→強P】Ⓒ➡ 強クロウバイツ→強クロウバイツ～エアスパイク［～ミニッツスパイク］or［ Ⓢ➡ 弱ヒートドライブ］or［ Ⓢ➡ チェーンドライブ］	DAMAGE 51～89 (ゲージ0～3)
連続技③	【P投げ→強K】Ⓒ➡ 強クロウバイツ→強クロウバイツ～エアスパイク［～ミニッツスパイク］or［Ⓢ➡ 弱ヒートドライブ］or Ⓢ➡ チェーンドライブ］	DAMAGE 34～72 (ゲージ0～3)
連続技④	(相手壁際付近)【弱P→強P→⬇＋強K】Ⓒ➡ 弱アイントリガー～セカンドシェル～弱or強ミニッツスパイク（壁バウンド）→吹っ飛ばし攻撃 Ⓒ➡ 強ヒートドライブ	DAMAGE 65 (ゲージ1)
連続技⑤	(相手壁際)【弱P→強P→⬇＋強K】Ⓒ➡ 弱アイントリガー～セカンドシェル～強ミニッツスパイク（相手の背中側にヒット）→強クロウバイツ（2段目）Ⓢ➡ 弱ヒートドライブ	DAMAGE 74+5 (ゲージ2)

対戦攻略 TACTICS テリー・ボガード

テリーは高性能な対空、飛び道具、突進技と、必要な要素がそろっているスタンダードキャラ。加えて、連続技はテクニカルでダメージが大きく、操作してて面白い。

text：ケンちゃん

弱バーンナックルを生かせる間合いを維持しよう

弱バーンナックルが届く位置で闘うのが基本。弱バーンナックルは反撃されにくい上、ヒット時はパワーチャージにつなげられるのが魅力。相手の中ジャンプにヒットすることも多いので非常に強力だ。また、パワードライブ～ブレーキングもけん制に取り入れよう。⬇⬋➡⬅+弱K→弱P弱K同時押しと入力してあらかじめためを作っておけば、ヒット時は強パワーチャージで追撃できるぞ。

弱バーンナックルが届かない遠い間合いでは、パワーウェイブでのけん制や、中ジャンプ強Kでの接近を試みよう。弱パワーウェイブを嫌がって跳び込む相手には強パワーダンクで迎撃したり、垂直ジャンプからジャンプ弱K、空中吹っ飛ばし攻撃を使い、確実に防止していきたい。

この間合いの維持を心がけること。この距離より近い場合はしゃがみ弱P、弱Kで追い払おう。

弱バーンナックルを先読みしてサイドステップする相手には、跳び込みの頻度を増やして対処。

中下段の二択を迫る

ジャンプ強Kをガードさせて有利な状況を作った後は、➡+強P Ⓒ ラウンドウェイブ、【➡+弱K→➡+強P】Ⓒ ラウンドウェイブで中下段攻撃の二択を迫って相手のガードを揺さぶっていく。ただし、どちらの選択肢も最速ジャンプ攻撃で防がれやすいので、適度にジャンプ強Kから連続ガードになる【⬇+弱P→⬇+強P】も交ぜること。

相手が最速ジャンプ攻撃を多用するなら、連続ガードになる攻撃で対処。地上くらいになるぞ。

さばき後の攻防

さばいた後は、➡+弱K Ⓒ 弱バーンナックルを狙うか、さばかれキャンセル攻撃を待つのが基本。➡+弱Kは空振りキャンセルできるので、ヒットする直前に⬇⬋⬅+弱P→弱Pとボタンを2回押せば、相手がさばきを入力したら空振りキャンセル弱バーンナックル、未入力時は➡+弱K Ⓒ 弱バーンナックルが連続ヒットする。

弱バーンナックル後は、強パワーチャージから欄外のダンクキャンセルというテクニックでパワーゲイザーorトリプルゲイザーへ。

最速ジャンプ攻撃への対策

起き上がり時の最速ジャンプ攻撃を封じるなら、弱クラックシュートを重ねよう。ガードされても反撃を受けない上、ヒット時に相手が受け身を取らなかったら【➡+弱K→⬇+弱K→⬇+強K】Ⓒ ラウンドウェイブ Ⓒ［パワーゲイザー］or［パワーウェイブ Ⓢ パワーゲイザー］で追撃可能。適度に使って相手を地上に釘付けにしよう。

弱クラックシュートで相手のジャンプをためらわせたら、➡+弱Kと➡+強Pで二択を迫る。空中吹っ飛ばし攻撃での防止もありだ。

連続技解説｜弱バーンナックル後はパワーゲージ量で切り替えよう

連続技①の弱バーンナックル、弱パワーダンクへつなぐ部分は、直前の攻撃を最速でキャンセルする必要がある。なお、パワーゲイザー、トリプルゲイザーにつなげたい場合は、弱バーンナックルから直接強パワーチャージにつなぐこと。このとき強パワーチャージ後は、自分のパワーゲージ量と相談し、ダンクキャンセル（欄外参照）とスーパーキャンセルを使い分けていこう。連続技②は中下段始動の連続技。基本的なコツは連続技①と同じで、ラウンドウェイブはキャンセル可能タイミングが短い点に注意。③はパワードライブを出す際に⬇⬋➡⬅+弱Kと入力し、強パワーチャージのためを作るのがコツだ。④は壁際での連続技。パワーウェイブで相手が浮くので、素早くしゃがみ弱Kで追撃しよう。また、壁際での➡+弱K→➡+強P Ⓒ ラウンドウェイブからは、パワーウェイブ→強パワーチャージ Ⓢ パワーゲイザーを決めたい。⑤は相手の大きなスキへの反撃に使う。【強P→⬋+強P】からは若干遅めにキャンセルして、弱バーンナックルを出さないと空振りする。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【⬇+弱P→⬇+強P】Ⓒ 弱バーンナックル→［強パワーチャージ Ⓢ パワーゲイザーorトリプルゲイザー］or［ファイヤーキック→強パワーチャージ Ⓒ 弱パワーダンクor Ⓢ バスターウルフ］	DAMAGE 47～96（ゲージ0～4）
連続技②	➡+強Por【➡+弱K→強P】Ⓒ ラウンドウェイブ Ⓒ 弱バーンナックル→［強パワーチャージ Ⓢ パワーゲイザーorトリプルゲイザー］or［ファイヤーキック→強パワーチャージ Ⓒ 弱パワーダンクor Ⓢ バスターウルフ］	DAMAGE 48～99（ゲージ1～4）
連続技③	しゃがみ弱K Ⓒ パワードライブ～ブレーキング→強パワーチャージ［Ⓒ 弱パワーダンク］or［Ⓢ バスターウルフ］	DAMAGE 29～73（ゲージ0～4）
連続技④	（相手壁際・しゃがみ状態）【➡+強P→⬅+強P】Ⓒ ラウンドウェイブ Ⓒ パワーウェイブ（壁バウンド）→しゃがみ弱K Ⓒ 強パワーチャージ［Ⓒ 強パワーダンク］or［Ⓢ パワーゲイザーorバスターウルフ］	DAMAGE 41～85+10（ゲージ0～4）
連続技⑤	【強P→⬋+強P】Ⓒ（遅めに）弱バーンナックル→弱バーンナックル→強パワーチャージ Ⓢ パワーゲイザーorトリプルゲイザーorバスターウルフ	DAMAGE 81～102（ゲージ2～4）

※：パワーチャージヒット後にパワーダンクと超必殺技のコマンドを複合して入力すると、スーパーキャンセルを使わずに超必殺技を出せる。各超必殺技を出すための詳細なコマンド入力はP053を参照。

TACTICS Terry Bogard

リョウ・サカザキ

リョウの長所は、ガード崩し能力の高さとさばき後のリターンの大きさだ。相手のけん制をしのぎつつ得意の接近戦に持ち込めれば、おのずと勝利は見えてくるはず。

text : OYZ

固めて崩す

起き攻め時など得意の近距離戦は、積極的に仕掛けたい。基本は立ち弱Pから始まるスタイリッシュアートで先手を取ること。【弱P→弱P→弱P→強P】までにヒット確認して、ガードされたときは強虎煌拳や虎咆疾風拳でスキをフォロー。ヒット時は連続技①を決めよう。なお、しゃがみ弱Kはガードさせた後リョウが若干有利。これでワンテンポ置いてから仕掛けるのもアリだ。

相手が少しでもガードしがちになったら、中段の【➡+強P→強P→強P】でガードを崩し連続技⑤を決める。ガードされたときは、やはり強虎煌拳や虎咆疾風拳でフォローしよう。なお、さばきを狙われやすいので、2発目から遅めキャンセル弱猛虎 雷神刹や強虎煌拳も交ぜていこう。

相手が少しでも固まったら中段の➡+強P。その後の連続技はパワーゲージなしでも威力が高い。

裏の選択肢は下段のしゃがみ強K。しゃがみ弱Kをガードさせた後など、有利な状況で出すといい。

飛び道具の対応

遠距離の飛び道具には色々な対応方法を用意しておきたい。1つは➡+弱Kのガードポイントで取る方法。成功したら弱Kや⬅+弱Kを入力してスキを減らそう。もちろん、地面を進む飛び道具には⬅+弱Kで対応しよう。また、強の猛虎 雷神剛はヒザから上に範囲の広いガードポイントがある。これでしのぎつつ前進してもいいぞ。

飛び道具を➡+弱Kでしのぐ。相手が連発するのを読んだらキャンセル覇王翔吼拳を出してもいい。

さばき後の攻防

さばき後に狙いたいのはダメージの大きい連続技⑤。攻撃発生が遅いので、最速の上段さばき返しにも勝てる。また、【➡⬅➡+弱P→弱P→弱P→強P→➡+強P】と複合入力すれば、相手がさばき返しをしなければ、そのまま連続技①が決まり、さばき返しやさばかれキャンセル前転をすれば、遅めの弱暫裂拳がヒットするぞ。

さばき後は、一瞬待ってから➡⬅➡+弱P→弱P→弱P～と入力するいい。相手が最速のさばき返しをすれば、弱暫裂拳がヒットする。

最速ジャンプ攻撃への対策

けん制するなら、こちらも最速の空中吹っ飛ばし攻撃orジャンプ強Kで対抗。ただ、一部の空中戦が強いキャラには打ち負けることが多い。

その場合は地上で対抗する。けん制なら強の猛虎 雷神剛をばら撒く。対空するなら強虎砲や上段さばきを、パワーゲージが2本以上あるなら極限虎砲を狙おう。威力が高いぞ。

強の猛虎 雷神剛をばら撒けば、相手もジャンプしにくいはずだ。状況を見つつ、ヒットしそうなら追加の虎砲を入力できれば理想的。

連続技解説｜ノーゲージの連続技でも威力は高めだ！

①は攻撃発生の早い弱P始動の連続技。パワーゲージを3本必要とするが、強暫裂拳の14段目を極限虎砲でスーパーキャンセルしてもいい。なお、パワーゲージを使わない場合、強暫裂拳部分を飛燕疾風脚～岩暫脚にすれば、ダメージが3だけ高い。

②はリーチの長い右サイドステップ攻撃（⬇+強K）からの連続技。強猛虎 雷神剛は、遅いとダウン追い打ちになる。早めを意識しよう。

③はしゃがみ強Kからの安定した連続技。極限虎砲だと、消費するパワーゲージに対し、与えられるダメージが小さい。K.O.できるときだけ狙おう。

④はヒット確認ができないため、弱暫裂拳まで入力しておく。ガード時は反撃される危険はあるものの、その分③よりもダメージが大きめだ。さばき成功後などに狙ってもいい。

⑤は中段始動の連続技。キャンセルの弱猛虎 雷神刹部分は少し遅めに出すこと。弱猛虎 雷神刹のコマンドを入力したら、そのまま➡方向にレバーを入れておき、⬅➡+弱Pで弱暫裂拳を出すと簡単。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【弱P→弱P→弱P→強P→➡+強P】Ⓒ➡[強暫裂拳] or [強暫裂拳 Ⓢ➡極限虎砲]	DAMAGE 35～74（ゲージ0～3）
連続技②	右サイドステップ攻撃（⬇+強K）Ⓒ➡強猛虎 雷神剛 [～強虎砲] or [Ⓢ➡龍虎乱舞]	DAMAGE 26～58（ゲージ0～3）
連続技③	しゃがみ強K→【➡+強P→強P】Ⓒ➡[強虎砲] or [極限虎砲]	DAMAGE 32～53（ゲージ0～3）
連続技④	しゃがみ強KⒸ➡弱暫裂拳→弱猛威 虎殺掌 Ⓢ➡龍虎乱舞	DAMAGE 72（ゲージ3）
連続技⑤	【➡+強P→強P→強P】Ⓒ➡弱猛虎 雷神刹→弱暫裂拳→弱飛燕疾風脚→強虎砲	DAMAGE 55（ゲージ0）

ラルフ・ジョーンズ

対戦攻略 TACTICS

リーチの長いけん制技で相手の接近を防止し、低い軌道のジャンプで果敢に攻めていく。ほぼ全ての技が大振りなので反撃能力は低いが、その分火力は非常に高い。

text：がーくん

リーチの長さを生かし、相手の接近を阻もう

中距離では、リーチの長い【強P→強P→強P】を振っていく。3発目をさばいてくる相手には、2発目で止めよう。右サイドステップ攻撃（強K）はリーチが長いので、飛び道具を避けた後の反撃などに優秀だ。【ダッシュ中に↘+強P】はリーチが非常に長い下段で、さらに低姿勢なため相手のけん制技や飛び道具を抜けるのに役に立つ。警戒している相手には、中ジャンプ強Kが中段として機能し、早めに出しても着地後に弱Pがつながるほど有利となるので強力だ。弱Pを決めた時点で相手が立ち状態だったら、スーパーアルゼンチンバックブリーカーを決めよう。対空は主にジャンプ弱Pや空中吹っ飛ばし攻撃を使っていく。火力が高いので、さばきを使うのもいいだろう。

ジャンプ強Kはダメージが大きく、とにかく強力。相手が嫌がりさばき始めるまでまとわり付こう。

低い位置に攻撃判定が無い飛び道具なら、【ダッシュ中に↘+強P】で抜けれるぞ。

起き攻めでダメージを与える

起き攻めには中段の【➡+強P→➡+強P】、下段のしゃがみ強Kと【ダッシュ中に↘+強P】、立ち状態を投げられるコマンド投げを使おう。起き上がりに重ねれば、コマンド投げ以外は最速ジャンプ攻撃での逃げをつぶせるので強力だ。また、【↘+強K→↘+強K→↘+強K】を重ねれば、地上ヒット、空中ヒットどちらにも対応可能だ。

しゃがみ強Kは単発ダメージが20と大きく、受け身を取られても後方に転がるのでもう一度攻めれるぞ。

さばき後の攻防

発生は遅いが【強P→強P→強P】を狙う。パワーゲージがあれば、中段の【➡+強P→➡+強P】と下段の【ダッシュ中に↘+強P】の二択が強力。後者はギャラクティカファントムを入れ込んでおけば大ダメージを与えられる。自身のさばかれキャンセル攻撃は発生が遅いので、さばかれキャンセル前後転を交ぜてさばかれにくくしよう。

【ダッシュ中に↘+強P】をさばき後に最速で出すのは難しいが、当たればこれだけのダメージを与えることができるので要練習だ。

確定反撃を逃すな！

小技に乏しい感が否めないラルフだが、ガトリングアタックはしゃがみ弱Pと同じ発生の早さを誇り、弱なら弱Pで追撃可能と優秀な性能を持つ。よって、強Pでは反撃が間に合わない場合に重宝する。反撃のコツはしゃがみガードでタメを作りつつ途中で立ちガードに移行し、リバーサルでガトリングアタックを出すことだ。

ダメージは小さいが、確実に反撃することが勝つための第一歩だ。パワーゲージに余裕があればスーパーキャンセルしていこう。

TACTICS Ralf Jones

連続技解説｜強力無比な馬乗りギャラクティカファントムを最優先させよう

連続技①は中央・壁際共通。2回目のガトリングアタックは振り向いてから出すこと。ルイーゼ、クーラ、フィオ、ジェニーは相手の裏に回れない。シャオロン、マキシマ、クラーク、セス、デューク、ジヴァートマ、リリィ、マキシマ、リチャード、ニノンは↘+強Kが入らない。しゃがみヒット時はガトリングアタックが相手の裏に回らないので、この場合と上記キャラに対しては連続技②を使っていこう。連続技②の➡+強Pは引き付けて当てるのが肝要。また、【ダッシュ中に↘+強P】はキャンセル可能な時間が短いので注意したい。バリバリバルカンパンチは遅めにスーパーキャンセルしよう。連続技③は【ダッシュ中に↘+強P】を低めに当てるのがコツ。連続技④の強ガトリングアタック馬乗りバルカンパンチは、↙（タメ）➡↘⬇↙⬅+強P→↙➡+強Kと入力すると最速でスーパーキャンセルが可能だ。連続技⑤は中段始動の連続技。ギャラクティカファントムは、ライジングギャラクティカ（※）をギリギリまでタメないとパワーゲージが足りないため難しい。

連続技	内容	DAMAGE
連続技①	【強P→強P→強P】Ⓒ▶ 弱ガトリングアタック（相手の裏に回る）→弱ガトリングアタック→【↘+強K→↘+強K】→【ダッシュ中に↘+強P】Ⓒ▶ 低空ラルフキック Ⓢ▶［馬乗りバルカンパンチ］or［馬乗りギャラクティカ～ライジングギャラクティカ］	DAMAGE 103～137（ゲージ2～4）
連続技②	【強P→強P→強P】→ダッシュ【➡+強P→➡+強P】→【ダッシュ中に↘+強P】Ⓒ▶ 低空ラルフキック Ⓢ▶［バリバリバルカンパンチ］or［馬乗りギャラクティカファントム～ライジングギャラクティカ（タメ）Ⓢ▶ 馬乗りバルカンパンチ］	DAMAGE 99～167（ゲージ2～6）
連続技③	投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカー→［ダッシュ前方大ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃→【ダッシュ中に↘+強P】Ⓒ▶ 馬乗りバルカンパンチ］or［馬乗りギャラクティカファントム～ライジングギャラクティカ（タメ）］	DAMAGE 60～97（ゲージ1～3）
連続技④	【ダッシュ中に↘+強P】→強ガトリングアタック（1段目）Ⓢ▶ 馬乗りバルカンパンチ	DAMAGE 52（ゲージ2）
連続技⑤	【➡+強P→➡+強P】Ⓒ▶［バリバリバルカンパンチ］or［馬乗りギャラクティカファントム～ライジングギャラクティカ（タメ）Ⓢ▶ 馬乗りバルカンパンチorギャラクティカファントム］	DAMAGE 70～150（ゲージ1～6）

※:ライジングギャラクティカはタメ中パワーゲージが増加し、ヒット時の増加分を合わせると最大で1本分回収できる。2ヒットさせるコツは、画面が下に動いた瞬間か相手の声が聞こえた瞬間にボタンを離すことだ。

対戦攻略 TACTICS クラーク・スティル

空中戦の多い本作、まずは相手が地上に居ないことを想定し、空中へのけん制を重視しよう。投げに固執しないで、けん制だけでダメージを与える心構えが必要だ。

text : OYZ

中間距離のけん制技を絞る

主力となるのは、空中吹っ飛ばし攻撃、右サイドステップ攻撃（強K）、左サイドステップ攻撃（⬇＋強K）の三つ。空中吹っ飛ばし攻撃は昇りで出して、相手の空中技や立ち技をつぶすのが狙い。また、右サイドステップ攻撃（強K）は相手の垂直ジャンプ攻撃に強く、左サイドステップ攻撃（⬇＋強K）は立ちガードを崩せるのが利点だ。

サイドステップは、避ける方向が大事。キャンセルでガトリングアタック・ファーストにつなげよう。

二つの奇襲手段

中間距離から攻撃する手段は二つ。シャイニングウィザードは、各種コマンド投げを警戒してしゃがむ相手に効果的。スキが大きいものの、ゲームスピードが早いため的確な反撃は受けにくい。

もう一つはスライドダッシュ（⬊⬊）。ここから中段の⬇＋強Pで奇襲しよう。ガードされても反撃を受けず、ヒット時は連続技を決められる。

⬊⬊～⬇＋強Pの中段攻撃。ヒット確認してガトリングアタック・ファーストにつなごう。

ガードを崩す

先手を取りやすい相手には、ジャンプ強Pと空ジャンプ→着地コマンド投げで、リターンの大きい二択を迫れる。ただ、そうチャンスは無いので、前転やスライドダッシュから、思い切ってMAX版 ウルトラアルゼンチンバックブリーカーを狙うのもアリだ。打撃で崩すなら【強K→⬇＋強K】と【強K→強P強K同時押し】で二択を迫ろう。

強Kをガードさせれば、中段と下段の二択。ただ、最速ジャンプ攻撃で割り込まれるのが欠点。

さばき後の攻防

複合入力で【⬅⬋⬇⬊➡＋弱K→➡＋弱K→➡＋弱K】と入力しておけば、相手が何もしなかった場合は、【➡＋弱K→➡＋弱K→➡＋弱K】が決まり、上段さばき返しをした場合は、投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカーが決まる。ただし、下段さばき返しに極端に弱いので、小ジャンプ強Pから連続技②も狙っていこう。

下段さばき返しには小ジャンプ強P。姿勢の低い相手には、地上の連続技を【➡＋弱K→➡＋弱K→➡＋弱K】にしよう。

最速ジャンプ攻撃への対策

真正面からぶつかると、クラークの技はつぶされることが多い。けん制するなら、こちらも最速ジャンプ攻撃で空中吹っ飛ばし攻撃を置いておこう。また、右サイドステップ攻撃（強K）が見た目よりもリーチが長いので、これをばら撒いてけん制しよう。

なお、相手の動きを見て対応したいなら、上段さばきが一番頼りになる。

リーチの長い右サイドステップ攻撃（強K）。ガトリングアタック・ファーストまで入力して、ヒット時は連続技を狙え！

連続技解説｜ガトリングアタックの当て方がキモだ！

連続技①は相手が立ち状態限定の連続技。実戦では、ステージ端の壁よろけを絡めて決めたい。

連続技②は、反撃や跳び込みから決めたい連続技。【強P→強P】の始動を左サイドステップ攻撃（⬇＋強K）にしても同じ追撃が決まる。なお、しゃがみ姿勢の低い相手には【➡＋弱K→➡＋弱K→➡＋弱K】Ⓒ➡ガトリングアタック・ファースト（空振り）～弱ガトリングアタック・セカンド～ナパームストレッチ～フラッシングエルボーの連続技で代用するといい。

連続技③は地味だがしゃがみ強Kからの連続技。

連続技④は、投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカー後の基本的な追撃。最初の強Pは前進しつつ、相手がバウンドした瞬間に当てる。なお、クラーク、セス、ナガセ、ビリー、リチャードには決まらない。これらのキャラには、【強P→強P→➡＋強P】を最速で出し、2、3発目を当てよう。

連続技⑤は超高難度だが威力の高い連続技。右サイドステップ攻撃（強K）を最速、その後のガトリングアタック・ファーストも最速を心掛けること。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【弱P→強P→強P】Ⓒ➡スーパーアルゼンチンバックブリーカー～フラッシングエルボー～ブルアウト・B～ネックブリーカー	DAMAGE 52（ゲージ0）
連続技②	【強P→強P】Ⓒ➡ガトリングアタック・ファースト～強ガトリングアタック・セカンド～ナパームストレッチ～フラッシングエルボー	DAMAGE 58（ゲージ0）
連続技③	しゃがみ強K→しゃがみ弱K×2→【⬇＋弱K→⬇＋弱K】	DAMAGE 34（ゲージ0）
連続技④	投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカー→【強P→強P→➡＋強P】Ⓒ➡ガトリングアタック・ファースト（空振り）～弱ガトリングアタック・セカンドⓈ➡スピニングパワーボム	DAMAGE 67（ゲージ2）
連続技⑤	投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカー→右サイドステップ攻撃（強K）Ⓒ➡ガトリングアタック・ファースト～ガトリングアタック・セカンドフェイク→ガトリングアタック・ファースト～弱ガトリングアタック・セカンドⓈ➡スピニングパワーボム	DAMAGE 75（ゲージ2）

TACTICS Clark Still

対戦攻略 チェ・リム

接近戦での中下段の二択が強力なチェ・リム。優秀なけん制技の立ち弱Kで…
握ろう。さらに、2種類ある構えを使いこなせば立ち回りや連係を強化できる。

text : KYO

中下段の二択で体力を奪え！

中距離では中ジャンプ弱P ©強飛翔脚や、【弱K→強K→↘+強K】で接近を試みよう。前者は相手がしゃがみ状態なら連続ヒット。後者は1発目のリーチが長く、3発目は下段でガード時は有利、ヒット時は相手を浮かせられる。また、←→+Kは下段技でリーチが長く、奇襲技として最適だ。

接近したら、中下段の二択でガードを崩そう。中段の選択肢は、ジャンプ直後のジャンプ弱Pとジャンプ強K。近い間合いではジャンプ強K、若干離れた間合いではジャンプ弱Pと使い分けよう。下段の選択肢は↘+弱Kで、【↘+弱K→弱K】©覇気脚と【↘+弱K→弱K→←+強K】を使い分ければ3発目で再度ガードを揺さぶれる。後者は連続ヒットしないが、ガード時はわずかに有利だ。

構えの性能を理解して立ち回りを強化！

ガードポイントのある片翼の陣は、覇気脚、【↘+弱K→弱K→←+強K】、【強K→強K】からつなげば暴れをつぶせる。ただし、下段技はガードできないので、強Pで跳び越えて反撃しよう。構え中の弱Pと強Pは中段技。下段の強Kと使い分ければガードを揺さぶれるので、暴れない相手に狙おう。

背水の陣は主に連続技で使う。ただし、立ちとしゃがみの通常技ならすべてキャンセル、空振りキャンセルから出せる特性を利用すれば、けん制技の空振りをフォローできる。背水の陣中で優秀な技は弱K。確実にダウンを奪える下段技で、ガードされても有利。接近戦の固めに使おう。

なお、どちらの構えも弱K強K同時押しで構えを入れ替えられる。状況に応じて使い分けよう。

片翼の陣でガードすると自動的に反撃技を出す。反撃技がヒットしたら鳳凰脚で追撃しよう。

通常技から背水の陣に移行したら弱Kにつなぐ。また、当て身技の鳳凰背水連舞脚も有効だ。

さばき後の攻防

さばき成功時は、↓↘←→ニュートラル弱Kと入力。相手が何もしなければ立ち弱Kが出るので、【弱K→強K→↘+強K】を決められる。相手が防御行動をとれば弱半月斬になるので、ヒット確認から鳳凰脚や鳳翼天翔脚につなごう。ただし、さばかれキャンセル攻撃には負ける。相手にパワーゲージがある場合は様子見も交ぜること。

さばき返しには弱半月斬がカウンターヒット。のけぞり時間が長いので、ヒット確認からのスーパキャンセル超必殺技が簡単に決められる。

最速ジャンプ攻撃への対策

最速ジャンプ攻撃で攻めを回避する相手には、各種構えを使おう。片翼の陣は、ガードポイントの位置が若干低いため、相手キャラや技に左右されやすい。しかし、相手が最速ジャンプ攻撃をしていないときは、中下段の二択を迫れる。背水の陣は、鳳凰背水連舞脚が使える状況で使う。通常技からすばやく移行すれば、当て身が可能だ。

←→+Kは、起き攻めを最速ジャンプ攻撃で回避する相手に有効。相手を浮かせられるので最大限の追撃を決め、リスクを負わせよう。

連続技解説 ダメージ不足は鳳凰脚で補おう

連続技①は基本連続技。強覇気脚は、↓+強P→ニュートラル→↓+強Kと入力するのが簡単。なお、覇気脚は2技目なら弱で、3技目以降なら強で出して鳳凰脚につないだ方が威力が大きくなる。覚えておこう。

連続技②は、中下段の二択で下段の選択肢となる連続技。ダブルデチャギは、立ち状態の相手のみにヒットする。着地後の←→+Kは素早くつなぎ、強半月斬と鳳凰脚は若干遅めにつなぐのがポイント。

連続技③は、ヒット確認が容易な中段始動の連続技。昇りジャンプ弱Pから狙えば、強飛翔脚が着地寸前で当たるため強飛燕斬につなぎやすい。なお、弱飛翔脚～空砂塵 Ⓢ 鳳凰脚なら立ちヒットでもつながるが、ヒット確認は難しくなる（ダメージ52）。

連続技④の←→+Kは1回目が最速で、2回目は引き付けて当てる。背水の陣中に強Kのつなぎが難しいので、背水の陣には素早く移行すること。なお、鳳凰飛天脚～背水の陣からも同様の追撃が可能だ。

連続技⑤の強飛燕斬は最速。空振りすると危険なので、タイミングを覚えてから実戦投入したい。

連続技	内容	ダメージ
連続技①	【弱P→弱P→↓+強P】©強覇気脚～鳳凰脚	DAMAGE 49（ゲージ1）
連続技②	【↘+弱K→弱K】©弱覇気脚～ダブルデチャギ→（着地）←→+K ©強半月斬 Ⓢ 鳳凰脚	DAMAGE 67（ゲージ2）
連続技③	（相手しゃがみ状態）ジャンプ弱P ©強飛翔脚→（着地後硬直をキャンセルして）強飛燕斬 Ⓢ 鳳凰脚	DAMAGE 51（ゲージ2）
連続技④	【弱K→強K→↘+強K】→←→+K→弱背水の陣～背水の陣中に強K ©空砂塵→（着地）←→+K ©強半月斬 Ⓢ 鳳凰脚	DAMAGE 70（ゲージ2）
連続技⑤	←→+K ©鳳翼天翔脚→（着地）強飛燕斬 Ⓢ 鳳凰脚	DAMAGE 103（ゲージ4）

TACTICS Chae Lim

不知火 舞

舞といったら空中戦。特に本作では、空中吹っ飛ばし攻撃が有効に機能する。これをメインに自分のペースに持ち込めば、相手を圧倒するのも簡単だ！

text：OYZ

空中吹っ飛ばし攻撃でけん制

立ち回りの基本は、空中吹っ飛ばし攻撃をばら撒くこと。前方or垂直小ジャンプから最速で出すと、地上の相手をけん制できる。また、中or大ジャンプで出せば空中の相手に打ち勝つことが多いぞ。ただ、これだけでは単調な動きになる。時々、後方ジャンプ→ムササビの舞も交ぜてみよう。

なお、相手の対抗手段は、地上と空中で2種類に分かれる。空中の場合、そのまま空中吹っ飛ばし攻撃の判定で押し切れる。ジャンプ軌道の高い相手なら、弱飛翔龍炎陣で、対空を狙ってもいい。

地上の場合、その手段は上段さばきor無敵対空技のどちらか。前者には前方小ジャンプから何も出さずに着地して連続技を、後者には垂直小ジャンプで対空の暴発を誘おう。

立ち回りの基本はこの技。小ジャンプから出せば、最速ジャンプ攻撃でもしゃがんだ相手に届く。とにかく頼れる。

忘れたころに出すと当たる【➡＋強K→強K→強K→強K→強K】。2発目から中段で、しゃがみ時は最後まで連続ヒットする。

画面端でラッシュをかける

画面端で効果的なのが、【⬇＋弱K→強P→強K】のスタイリッシュアート。1、2発目が下段でヒットしやすく、壁よろけを誘発できる。強Kで垂直ジャンプ後にジャンプ強Kを出せば、下段→下段→中段というガードが難しい連係になるぞ。この連係をもう1度繰り返してもいいし、ジャンプ強Kから連続技⑤を狙ってもいい。

よろけ回復直後にジャンプ強Kで当たる形になるので、ヒット率が高い。

さばき後の攻防

ダメージ重視なら連続技④を狙おう。ほんの少し歩いてから出せば、最速のさばき返しにヒットする。簡単な連続技①を狙うのもアリだ。

安全を重視するなら【⬊＋弱P→強P】Ⓒ▶花嵐の連続技がいい。最初を⬇→ニュートラル→⬊＋弱Pと入力しておけば、相手がさばき返しを出したときは陽炎の舞となり、打ち勝てる。

パワーゲージが無いときは、連続技④を決めたい。少し歩いてやや遅めに出せば、最速のさばき返しの硬直中にヒットするぞ。

最速ジャンプ攻撃への対策

空中吹っ飛ばし攻撃が万能なため、これを昇りで出せば空対空で負けることは少ない。小ジャンプで出して相手をジャンプさせないか、中or大ジャンプで上から抑え込もう。また、最速の前方小ジャンプ強Pが、空中投げになって打ち勝ちやすい。ムササビの舞で迎撃できることもあり、あまり意識せず普通の立ち回りを続けていい。

ジャンプ強Pは空中吹っ飛ばし攻撃より、若干攻撃発生が早い。高さやタイミングが合えば、空中投げにもなる優れものだ。

TACTICS Mai Shiranui

連続技解説｜連続技①は基本中の基本！　まず最初にマスターせよ

連続技①は、下段始動の連続技。跳び込み、割り込み、反撃と、あらゆる場面でも活躍するぞ。【⬇＋弱K→弱K→強P→⬇＋強K】部分は、レバーを⬇or⬊方向に入れっぱなしにしてボタンを順番に押そう。これで入力が簡単になる。なお、ダメージ重視なら花嵐を、攻めを継続したいなら鳳凰の舞を決める。

連続技②は中段始動の連続技。スーパーキャンセルの花嵐は、なるべく早めにキャンセルすること。

連続技③は画面端限定。陽炎の舞は少し遅めにキャンセルすると、後のつなぎが簡単になる。

連続技④は、反撃やさばき後に決めたいダメージ重視の連続技。ダウン追い打ちのしゃがみ弱P→⬇＋強Kは早めに当てること。なお、ダウン追い打ちはしゃがみ弱P後【⬇＋強K→強P】Ⓒ▶花吹雪も可能（総ダメージは80）。スタイリッシュアート中に真下タメを継続しながらボタン入力しよう。

連続技⑤は画面端限定の大ダメージ連続技。スーパーキャンセルで出す超必殺忍蜂は、なるべく早めにキャンセルして4ヒットさせること。

連続技	コマンド	ダメージ
連続技①	【⬇＋弱K→弱K→強P→⬇＋強K】Ⓒ▶強龍炎舞～龍尾天舞 Ⓢ▶ [鳳凰の舞]or[花嵐]	DAMAGE 53～68 (ゲージ2)
連続技②	➡＋弱K Ⓒ▶弱小夜千鳥～弱龍炎舞 Ⓢ▶ 花嵐	DAMAGE 58 (ゲージ2)
連続技③	(画面端限定) 空中吹っ飛ばし攻撃→⬊＋弱P Ⓒ▶ 陽炎の舞→[弱飛翔龍炎陣]or[Ⓢ▶ 花嵐]	DAMAGE 37～61 (ゲージ0～2)
連続技④	【➡＋強P→強P→強P→⬇＋強K】→しゃがみ弱P→【⬇＋強K→強P→強P】→ムササビの舞	DAMAGE 54 (ゲージ0)
連続技⑤	(画面端限定)【⬇＋弱K→弱K→強P】Ⓒ▶陽炎の舞 Ⓢ▶ 超必殺忍蜂→立ち強P Ⓒ▶陽炎の舞→[弱飛翔龍炎陣]or[Ⓢ▶ 花嵐]	DAMAGE 80～104+10 (ゲージ3～5)

text：OYZ

有利な遠距離戦を維持せよ！

遠～超遠距離なら弱or強のサイコボールアタックと強サイコシュートで、比較的安全に相手をけん制できる上、相手の飛び道具をサイコリフレクターで跳ね返せる。一部の遠距離を得意とするキャラ以外は、なるべくこの距離で闘おう。

相手が遠距離を嫌がって近付いて来たら、垂直ジャンプから空中吹っ飛ばし攻撃をばら撒いて追い払いたい。時々、前方or垂直小ジャンプ強Kを交ぜるのもアリだ。後方ジャンプで間合いを離すと見せかけて、弱フェニックスアローで奇襲してもいい。地上なら、しゃがみ強P Ⓒ 弱サイコボールアタックで間合いを離そう。なお、ガードを固めつつ接近する相手には、逆に中段の【➡➡＋強K→強K→強K】で攻め崩してもいい。

強サイコシュートは、ジャンプ軌道の低い相手にとって跳び越しにくく、サイドステップにも強い。

しゃがみ強Pは先端を当てる。近いとキャンセルサイコボールアタック後に反撃される場合あり。

攻め崩すなら中下の二択

小ジャンプからの昇り強Kが中段になる。ヒット確認から連続技②を決められると大きな戦力になる。なお、一部姿勢の低い相手にはジャンプ弱Kで代用。こちらはヒット確認できないので、フェニックスファングアローまで入れ込もう。

なお、逆の選択肢となる下段は⬇＋強Kか↘＋強K。前者はガードされてもアテナが有利だぞ。

しゃがみ姿勢の低い相手にはジャンプ弱K。割り切ってフェニックスファングアローまで出すべし。

さばき後の攻防

まず、始めに狙いたいのは連続技②。最速の上段さばき返し、各種さばかれキャンセル行動以外に勝てる。

最速の上段さばき返しを警戒するなら、攻撃発生の遅い連続技③や中ジャンプから連続技①を狙うといい。特に、後者は、さばかれキャンセル後転に対しても反撃になる。ジャンプ強Kは少し早めのタイミングで出すのがコツだ。

最速の上段さばき返しを警戒するなら中ジャンプ強K！　下段さばき返しにも当たるように早めのタイミングで出そう。

最速ジャンプ攻撃への対策

けん制で活躍する空中吹っ飛ばし攻撃は空対空でも強く、自然と最速ジャンプ攻撃への対策となっている。これとジャンプ強Kを最速で出して対抗するといい。なお、無敵時間のある強サイコソードは、対空としても機能する。また、打点の高い攻撃には、姿勢の低いしゃがみ弱Kや↘＋強Kも対空になるぞ。相手によって使い分けよう。

本作のジャンプ攻撃は、鋭いものが多い。無理に狙うようなことは控え、確実なところで迎撃すればいい。

連続技解説｜基本連続技から見た目の面白いものまで紹介

①は基本連続技。最後の立ち弱Kで止めてもやや不利程度で反撃を受けない。キャンセルサイコボールアタックを出すより安全なので覚えてこう。

②は中段始動の連続技。画面端なら空中追撃部分をシャイニングクリスタルビットにするといい。総ダメージ78と高威力の連続技になる。

③の【➡＋弱P→弱P→強P】は最後の強Pをガードさせた後に、アテナが有利。3発出し切っていい。

④は画面端限定。【強P→強P→強P】の始動からでも可能。ガーディアンクリスタル後にしゃがむのがポイントで、低めに当てることで相手の浮きが小さくなる。なお、空中追撃で大事なのは、空中投げ→ガーディアンクリスタルの順でヒットさせること。逆になると最後のしゃがみ強Pが当たらない。

⑤はパワーゲージを4本消費する連続技。舞、ナガセ、ビリー、クーラ、リリィ、フィオの6キャラは、ガーディアンクリスタル発動の部分が連続ヒットしない。なお、④と同様、空中投げ後にガーディアンクリスタルが当たるように調整しよう。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	ジャンプ強K→【弱P→弱P→弱P→強P→弱K】Ⓒ 強サイコソード	DAMAGE 43（ゲージ0）
連続技②	昇りジャンプ強K Ⓒ フェニックスファングアロー→➡➡＋弱K Ⓒ 強空中サイコソード	DAMAGE 71（ゲージ1）
連続技③	【➡＋弱P→弱P→強P】→【➡＋弱P→↘＋弱K（空振り）→強K→↘＋強K】Ⓒ 弱サイコシュート→ダッシュジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	DAMAGE 50（ゲージ0）
連続技④	（画面端限定）ジャンプ強K Ⓒ 強フェニックスアロー Ⓢ➡ ガーディアンクリスタル（2ヒット）しゃがむ（1ヒット）→空中投げ（1ヒット）→ダッシュ（1ヒット）→空中投げ（1ヒット）→しゃがみ強P Ⓒ 強サイコソード※	DAMAGE 67＋10（ゲージ3）
連続技⑤	【➡＋弱P→↘＋弱K→強K】Ⓒ ガーディアンクリスタル（2ヒット）→空中投げ（1ヒット）→ダッシュ（1ヒット）→ジャンプ（1ヒット）→空中投げ（1ヒット）→しゃがみ強P Ⓒ ガーディアンクリスタル（3ヒット）→ジャンプ（1ヒット）→空中投げ（1ヒット）→ダッシュ（1ヒット）→空中投げ※	DAMAGE 86＋10（ゲージ4）

※：連続技④と⑤の（　）内のヒット数は、そのポイントでガーディアンクリスタルがヒットすることを示す。

対戦攻略 ユリ・サカザキ

TACTICS

ガード崩しは、見切りにくい中or下段の二択があるので簡単。立ち回りで誘導す…
有利な状況を作れるかがカギ。連続技はやや難しめのものがあるので要練習だ。

text : OYZ

ジャンプ軌道と立ち回り

ジャンプは軌道が横にやや長め。このため、試合開始よりも1、2キャラ分遠めの間合いが得意だ。少し近い場合は、垂直or後方ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃や、右サイドステップ攻撃（強K）でけん制しよう。間合いを離してから、中ジャンプ強Pで跳び込むといい。なお、飛び道具は種類が多いがスキも大きめ。たまに交ぜる程度でいい。

右サイドステップ攻撃（強K）はリーチが長め。各種必殺技でキャンセルし動きの幅を広げよう。

中or下段の二択を迫れ！

ユリの強さは、中段の【➡+弱P→↘+強K】と下段の【↘+弱K→➡+弱P→⬆+強K】。どちらもリーチが長いので、若干遠めからでも仕掛けられる。中段の場合、安全を重視するなら連続技①を、ダメージ重視なら連続技④、⑤を狙おう。下段の場合、3ヒット技なのでヒット確認が可能。ガードされたときは強砕破でフォローしよう。

中段は強砕破まで入力しておく。下段は3段技なので、ガードされたときだけ強砕破に変えたい。

超ビール瓶斬りの使い方

超ビール瓶斬りは、一定時間タメると手刀がガード不能になる。また、タメすぎると肩を落としたような失敗モーションになるが（一定時間ガード不能）、各種必殺技or超必殺技でキャンセル可能だ。単純にガード不能を狙ってもいいし、わざと失敗モーションを見せて、飛び道具系必殺技などを相手の動き出しに当ててもいい。

技の後半orタメ動作中はひざ上から上半身までガードポイントがある。

さばき後の攻防

中段の【➡+弱P→↘+強K】と下段の【↘+弱K→➡+弱P→⬆+強K】は攻撃発生がやや遅いため、最速のさばき返しに勝てる。また、追撃を含めるとダメージが大きい。さばき返しされることを恐れず、この二つを狙おう。

なお、遅めのさばき返しには、【弱P→弱P→弱P→強P】Ⓒ強空牙～裏空牙～闇空牙～夢空牙で対抗しよう。

さばき成功時には、連続技④を決めたい。さらに威力重視するなら連続技⑤を狙うのもアリ。空中追撃をミスらないよう要練習だ。

最速ジャンプ攻撃への対策

最速ジャンプ攻撃への対応が苦手なユリ。空対空で対抗するなら、最速垂直ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃を置いておくよう早めに出す。また、最速小ジャンプ攻撃には、右サイドステップ攻撃（強K）でも対抗できる。軸がズレ過ぎて空振りするときもあるので、サイドステップも交ぜよう。なお、基本だが弱空牙での対空も忘れずに。

一番信頼できるのは空中吹っ飛ばし攻撃。横に長いので、相手と高さを合わせよう。負けることが多い相手には、上段さばきで対抗する。

TACTICS Yuri Sakazaki

連続技解説 コツを覚え、テクニカルな連続技を極めろ！

連続技①は、地上部分の最後が強砕破で締めてあるのでガードされても問題無い。画面中央なら必殺技で、画面端なら超必殺技を決めるといい。

連続技②は画面端付近限定の連続技。スタイリッシュアートの最後は、ガードされるとスキが大きめなので、虎煌拳or砕破でのキャンセルも交ぜよう。狭いステージでは、狙える機会が多いぞ。

連続技③は、起き上がりの遅い、マリー、シャオロン、リチャード、フィオ、ジェニー限定。しかも、立ち状態限定だ。重要なのは、この5キャラにはダウン追い打ちで↘+弱Kの追撃が間に合うということ。途中ヒットからでも狙える上、威力がかなり高めだ

連続技④は強砕破をつなぎに使わず、浮きを高く保って威力を重視したもの。連続技⑤はその発展系で難度がかなり高めだ。始動は【➡+強P→弱K→強P】や【↘+弱K→➡+弱P→⬆+強K】でも可能。

コツは、キャンセルで出す強空牙を最速、続く裏空牙も早めにする。また、➡⬅+強Pは先行入力が効かないので、硬直が切れた直後に入力することだ。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【➡+弱P→↘+強K】Ⓒ強砕破→[強空牙～裏空牙～闇空牙～夢空牙]or[Ⓢ飛燕鳳凰脚]or[Ⓢ天翔覇王翔吼拳]	DAMAGE 54～74 (ゲージ0～3)
連続技②	【➡+弱K→⬇+強K】Ⓒ[飛燕鳳凰脚]or[天翔覇王翔吼拳]	DAMAGE 47～54 (ゲージ1～2)
連続技③	【➡+弱K→➡+弱K→⬇+強K】→【↘+弱K→➡+弱P→⬆+強K】Ⓒ強砕破Ⓢ[飛燕鳳凰脚]or[天翔覇王翔吼拳]	DAMAGE 79～89 (ゲージ2～3)
連続技④	【➡+弱P→↘+強K】Ⓒ強空牙～裏空牙→➡⬅+強P（少しタメる）Ⓒ強砕破Ⓢ[飛燕鳳凰脚]or[天翔覇王翔吼拳]	DAMAGE 71～81 (ゲージ2～3)
連続技⑤	【➡+弱P→↘+強K】{Ⓒ強空牙～裏空牙→➡⬅+強P（少しタメる）}×2 Ⓒ強砕破Ⓢ[飛燕鳳凰脚]or[天翔覇王翔吼拳]	DAMAGE 81～91 (ゲージ2～3)

八神 庵

強力なジャンプ攻撃にリーチの長いけん制技と、中距離は光るものを持つ庵。半面、小技からの連続技に乏しいので接近戦は苦手。密着の状況はできるだけ回避しよう

text がーくん

豊富なけん制技と対空を駆使し、相手を迎撃せよ

【弱K→強K】は発生は遅めだがリーチが長く、ヒット確認から弱琴月 陰が決まる優秀なけん制技。飛び道具の闇払い、出始めに無敵時間がある強爪櫛とともに使い、中距離を制圧しよう。相手の跳び込みは、無敵時間のある強鬼焼きと弱八稚女で迎撃するか、空中吹っ飛ばし攻撃を置いて対処しよう。跳び込みには、下に判定の強いジャンプ強Pと空中吹っ飛ばし攻撃が強力。特に中ジャンプ昇り強Pは、弱Kの先端が当たる間合いで出せば、座高の低いキャラ以外には中段として機能するぞ。しゃがみ弱Pまで入れ込んでおき、しゃがみヒットを確認したら弱琴月 陰を出そう。ジャンプ強Kはリーチが長いが、下方向の判定はあまり強くない。ジャンプの終わり際に出すよう心掛けよう。

強鬼焼きは無敵時間が存在するものの、相打ちが多い。しかし、相打ちになった場合は……、

強葵花で追撃可能！ 葵花の2発目が届かない距離では、強八稚女で追撃するといいぞ。

百合折りでガードを崩せ

後ろに蹴りを繰り出す百合折りは、めくり性能が非常に高い。ただし、相手をジャンプで完全に跳び越す前に入力すると、正面方向のガード入力でもガードされてしまうため注意。百合折りの対の選択肢として、中ジャンプから着地で屑風を出すのも強力だ。跳び越す前に入力を始めると屑風が出ないので、跳び越してから入力しよう。

跳び越す前は空中で←+弱K、跳び越した後は空中で→+弱Kと入力しよう（右向き時）。

さばき後の攻防

【弱K→強K】を出す場合は、↓↙←+弱K→強Kと入力すると相手にさばかれにくくなるので、必ず入力しておこう。→→+強Pは空キャンセルがかかるので、空キャンセルとヒットのタイミングに合わせてボタンを連打しつつ、弱琴月 陰を2回入力しよう。さばき成功時に相手がよろけて近寄ることを利用し、しゃがみ弱P ©▶ 禍風を狙うのも有効だ。

【弱K→強K】に弱琴月 陰を仕込むのが一番簡単だ。割り込み時など相手の反応が遅れやすい場面では、しゃがみ弱Pを使っていこう。

最速ジャンプ攻撃への対策

起き上がりの後方最速ジャンプ攻撃には左サイドステップ攻撃（強P）が当たるので、強爪櫛まで決めれば大ダメージを与えられる。ほかにも、強葵花や強八稚女のレバー部分だけ入力しておき、垂直や後方に跳んだのを確認してからボタンを押すのも有効だ。端では、（空中）吹っ飛ばし攻撃から禍風が入るので容易に対策できるぞ。

空中で当たれば大ダメージを与えられる強葵花は強力。残念ながら密着状態からの垂直ジャンプには下を通り抜けてしまう。

TACTICS Iori Yagami

連続技解説｜禍風につなぎ、焔匭でフィニッシュしよう

連続技①は中央時の基本連続技。弱琴月 陰はヒット確認し、葵花はできるだけ低めに拾おう。連続技①、②、③、⑤は、禍風中のみ出せる焔匭にダメージ補正が適用されないことを利用したもの。10技に到達しないよう、8技目までに禍風を決めること。

連続技②は相手を壁際に追い詰めている状況での連続技。黄泉払い×5はキャンセルでなく、硬直が途切れたと同時に入力しよう。連続技③は立ち状態のみ投げられる屑風からの連続技。屑風後、相手は長い時間行動不能なので余裕を持って追撃できる。

連続技④は発生の早いしゃがみ弱P始動の反撃用連続技。弱葵花の、ヒット時に相手を強制的に立ち状態にする性質を利用し、三神技之弐を決める。三神技之弐で爆発させた後はすぐに行動可能なので、最速で左サイドステップを出そう。吹っ飛ばし攻撃 ©▶ 強爪櫛はキャラ限定（※）なので注意。連続技⑤はさばき後の反撃用連続技。さばかれた相手は前によろめくので、多少離れた間合いでも禍風が届くぞ。ジャンプ強Kはジャンプの下り際に出すこと。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【弱K→強K】 ©▶ 弱琴月 陰→葵花（強·弱·強）→［葵花（強·弱·強）→吹っ飛ばし攻撃］or［吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド） ©▶ 禍風 ©▶ 黄泉払い ©▶ 焔匭］	DAMAGE 60～113 (ゲージ0～3)
連続技②	（相手壁際）【弱K→強K】 ©▶ 弱琴月 陰（壁バウンド） ©▶ 禍風 ©▶ 黄泉払い×5 ©▶ 焔匭	DAMAGE 99+5 (ゲージ3)
連続技③	屑風→【強K→↓+弱K→↓+強K】 ©▶ 黄泉払い ©▶ 禍風 ©▶ 弱K ©▶ 黄泉払い ©▶ 焔匭	DAMAGE 106 (ゲージ3)
連続技④	しゃがみ弱P ©▶ 弱葵花（1発目） Ⓢ▶ 三神技之弐→左サイドステップ（強P） ©▶ 強爪櫛→吹っ飛ばし攻撃 ©▶ 強爪櫛→中ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）→吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド） ©▶ 弱鬼焼き	DAMAGE 97 (ゲージ4)
連続技⑤	しゃがみ弱P ©▶ 禍風 ©▶ 立ち強K×4 ©▶ 中ジャンプ強P ©▶ ジャンプ強K→黄泉払い ©▶ 焔匭	DAMAGE 94 (ゲージ3)

※:マキシマ、セス、ナガセ、リリィ、フィオ、ジェニーには吹っ飛ばし攻撃 ©▶ 強爪櫛が入らず、ジヴァートマのみ左サイドステップ攻撃（強P） ©▶ 強爪櫛が入らない

対戦攻略 セス

TACTICS

空中戦が闘いの中心となる本作において、屈指の空中機動力を持つセス。ダウンを奪うチャンスは多いので、ダメージ効率のいい起き攻めを仕掛けるのが重要となる。

text：ロケット

胴崩し（中段シフト）、闇月を中心に立ち回る

セスの技の中で最も重要なのは胴崩し（中段シフト）だ。持続時間が長いので相手のジャンプ攻撃やけん制技を受け止めやすく、追撃まで決めればダメージが大きい。対戦中はこの技のプレッシャーを生かしていこう。立ち回りでは垂直or後方ジャンプでの様子見から、持続時間の長いジャンプ強Kと発生の早い空中吹っ飛ばし攻撃でけん制し、地上からの接近や地上での技を見たら闇月を決めよう。空対空で迎撃しようと跳んでくる相手は、後方ジャンプでジャンプ攻撃をかわしてから闇月で反撃すればいい。こちらから攻める場合は、中ジャンプ弱K（Ⓒ▶闇月）や、めくりジャンプ強Pで接近し、中段の昇り弱KⒸ▶闇月や、P投げでガードを揺さぶろう。

胴崩し（中段シフト）を外してしまった場合は、すかさず派生技に移行して反撃を受け止めよう。

前転は闇月空振り時でも派生できるので着地のスキをカバーでき、硬直を必殺技でキャンセル可能。

起き攻めで体力を奪う

ダウンを奪ったら、相手の受け身にダッシュで間合いを調整し、少し離れた位置からの中ジャンプ強P、↓+弱K、P投げで攻めよう。壁際での中段の選択肢は、密着からの後方中ジャンプ強Kがベストだ。受け身を取らない相手には、しゃがみ弱K→【→+弱K→→+弱P】Ⓒ▶強弓月～矢月でダウン追い打ちするといい。

壁際では、ダウン追い打ち狙いのしゃがみ弱Kが受け身でかわされても攻めを継続できる。

さばき後の攻防

↓+強Pは出始めを必殺技でキャンセル可能だ。→↓+強P→↓↙←+弱K→弱Kと入力すれば、相手が何もしなかった場合は↓+強Pをキャンセルして、相手がさばきを入力していた場合は↓+強Pの出始めをキャンセルして弱弓月を出せるので、両対応できるぞ。さばかれキャンセル攻撃を読んだ場合は、胴崩し（中段シフト）を出そう。

相手のさばきに対して胴崩し（中段シフト）を出してしまった場合は反撃をくらってしまうので、すぐさま派生技に移行しよう。

最速ジャンプ攻撃への対策

近距離であれば、胴崩し（中段シフト）や、早出しのジャンプ攻撃Ⓒ▶闇月が強力な対策となる。前者はリターンが非常に大きく、後者は中段攻撃として起き攻めでも活用するので汎用性が高い。また、壁際に追い詰めているときや、相手が前方ジャンプから出してきた場合は、落下中に昇りジャンプ強Pで反撃して、闇月につなごう。

最速ジャンプ攻撃をガードした後、素早く強弓月～矢月を出せれば反撃できる。地上、空中どちらでも連続ヒットするぞ。

連続技解説｜壁までの距離を意識してつなぎ、起き攻めを繰り返そう

連続技①は中段始動。スライディングⓈ▶双掌昇陽もつながるが、ゲージ効率が良くないのでとどめ用にしよう。ガードされた場合やヒットするか分からない場合は、スキの小さいソバットにつなごう。

連続技②は下段始動で、壁から離れているときのもの。もう少し壁に近い間合いでは、ソバット後しゃがみ弱PⒸ▶強昇陽に、さらに近い間合いでは弦月後にしゃがみ弱PⒸ▶強昇陽を決めよう。なお、この連続技は始動技を【弱P→弱P】、【強K→強K】、↓+強Pにしてもつなげられる。連続技③は発生の早い立ち弱P始動のもの。空中吹っ飛ばし攻撃で壁に到達しない距離では、双掌昇陽後に強昇陽につなぎ、起き攻めに移行しよう。連続技④は強昇陽を素早くスーパーキャンセルし、双掌昇陽の1段目を空振りさせること。その後は相手の裏に回ることがあるので、その場合は連続技④を、裏に回らず前に居たときは連続技③の空中吹っ飛ばし以降を決めよう。連続技⑤は、自分が壁際に追い詰められている状況で胴崩し（中段シフト）を決めたときのものだ。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	ジャンプ強P Ⓒ▶闇月～スライディング	DAMAGE 29（ゲージ0）
連続技②	↓+弱K Ⓒ▶ 弱弓月～弦月→ジャンプ強P Ⓒ▶ 闇月～ソバット（壁バウンド）→強弓月～矢月	DAMAGE 55（ゲージ0）
連続技③	【弱P→弱P】Ⓒ▶ 双掌昇陽→前方小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）Ⓒ▶ 泳月（壁バウンド）→しゃがみ弱P Ⓒ▶強昇陽	DAMAGE 75（ゲージ1）
連続技④	【P投げ→→+強P】→強昇陽 Ⓢ▶ 双掌昇陽(2～6段目ヒット)→ジャンプ強K Ⓒ▶闇月～スライディング	DAMAGE 55（ゲージ2）
連続技⑤	胴崩し（中段シフト）→【強K→強K】Ⓒ▶ 双掌昇陽→しゃがみ強P（壁バウンド）→入り身蓮月→しゃがみ弱P（壁バウンド）Ⓒ▶強弓月～矢月	DAMAGE 88+10（ゲージ3）

TACTICS Seth

対戦攻略 TACTICS ロック・ハワード

ロックはガードを崩す手段こそ乏しいが、連続技の威力と近距離戦の強さに秀でたキャラクター。発生の早い立ち弱Pをヒットさせ、一気に相手の体力を減らそう。

text ケンちゃん

スキをうかがい、ジャンプ強Kで跳び込め！

近～中距離では、ジャンプ強Kでの跳び込みが主力となる。攻撃判定の持続時間が長いため、ジャンプ防止も兼ねているのが強み。着地後は立ち弱Pへつなぎ、ヒット時は連続技、ガード時はダブル烈風拳・改につないでスキをフォローしよう。

中～遠距離では烈風拳、ダブル烈風拳・改をばら撒いてけん制する。ダブル烈風拳・改中に相手が跳び込んできたら、キャンセルでクラックカウンター・「スタンド」を出し、ジャンプ攻撃を受け止めよう。また、けん制技として弱ハードエッジ～ブレーキングも交ぜてみよう。ジャンプ防止になる上、先端を当てるように出せばガードされても反撃を受けない。相手との間合いを確認して使用すれば、高い効果を発揮してくれるぞ。

対空は弱ライジングタックルが信頼できる。ためが完成していない場合はジャンプ弱Kを使おう。

弱ハードエッジ～ブレーキングが空中の相手に当たったら、シャインナックルで追撃できるぞ。

ガードを揺さぶる方法

ダブル烈風拳・改をガードさせた後は、キャンセルでレイジラン・Type「ダンク」とレイジラン・Type「ダンク」～ブレーキング→真空投げを使い分けて、ガードを揺さぶっていく。また【⬈+弱K→⬆+弱K】と⬈+弱K→遅めキャンセル真空投げや、【弱K→強K→強K】と【弱K→強K→⬇+強K】での二択を迫るのも効果的な手段だ。

若干発生は遅いが中段の➡➡+強Kを使ってもいい。ヒット時はシャインナックルへつなごう。

さばき後の攻防

さばき成功後は、➡+強P Ⓒ ダブル烈風拳・改が強力。➡+強Pが当たる直前に⬇⬊➡+強P→強P強K同時押し、と操作すれば、相手がさばき返した場合に、空振りキャンセルダブル烈風拳・改へ移行する。相手にパワーゲージが1本以上ある状況では、➡+強Pと「さばかれキャンセル攻撃を待ってさばく」を使い分けられれば完璧。

➡+強P空振りキャンセルを多用すると、相手はさばかれキャンセル攻撃を使うはず。これはさばきで対処して再度選択を迫ろう。

最速ジャンプ攻撃への対策

相手が最速ジャンプ攻撃で逃げると読んだら、中ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃を重ねよう。ある程度高い打点で空中吹っ飛ばし攻撃がヒットしたら、着地後シャインナックルで追撃できる。壁際では空中吹っ飛ばし攻撃から、しゃがみ強P Ⓒ 強ライジングタックル～ブレーキング→しゃがみ強P Ⓒ レイジングストームで追撃しよう。

小ジャンプ空中ふっとばし攻撃だと着地硬直があるため、シャインナックルが当たらない。中ジャンプの入力を心掛けよう。

TACTICS Rock Howard

連続技解説 パワーゲージ量に応じて追撃を変化させよう

連続技①は真空投げ後に最速でダッシュし、そのままレバーを➡へ入力したまま➡+弱Kを出すのがコツ。素早く当てれば【➡+弱K→強P】で相手が浮くはずだ。相手がしゃがみ状態の場合は、【弱P→弱P→強P→強P】Ⓒ 強ライジングタックル～ブレーキング→真空投げに。判断が難しい場合は【弱P→弱P→強P→強P→➡+強P】Ⓒ ダブル烈風拳・改 Ⓒ 弱ハードエッジ～ブレーキング→シャインナックルにしよう。

連続技②は、相手を壁際に追い詰めている状況での連続技。ジャンプ強Kから決める場合は、ジャンプ強K→【弱P→弱P】Ⓒ 真空投げと決めること。連続技③はダウン追い打ちを利用したもの。連続技④はスーパーキャンセル超必殺技後に最速で超必殺技を出すと、ダメージ補正が60%になるテクニックを活用したもの。シャインナックルが壁付近(壁際は不可能)で当たる状況で狙おう。連続技⑤は壁付近でシャインナックルを当てたときの追撃。シャインナックルの硬直が解けた瞬間にしゃがみ弱Pを出し、さらに最速で強ライジングタックルへつなげよう。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	(相手立ち状態)【弱P→弱P→強P→強P→➡+強P】Ⓒ 真空投げ～ブレーキング→ダッシュ【➡+弱K→強P】Ⓒ [弱ハードエッジ～ブレーキング→弱ハードエッジorシャインナックル]or[デッドリーレイブ・ネオ(9段目)→真空投げ～羅刹]	DAMAGE 49～80 (ゲージ0～3)
連続技②	(相手壁際)【弱P→弱P】(壁よろけ)→【弱P→弱P→強P】Ⓒ 真空投げ～ブレーキング→ダッシュ【➡+弱K→強P】Ⓒ [弱ハードエッジ～ブレーキング→弱ハードエッジorシャインナックル]or[弱ハードエッジ Ⓢ レイジングストームorMAX版 シャインナックル]	DAMAGE 42～74+10 (ゲージ0～3)
連続技③	レイジラン・Type「ダンク」or各種クラックカウンター(相手が受け身を取らない)→しゃがみ弱K Ⓒ ダブル烈風拳・改 Ⓒ [弱ハードエッジ～ブレーキング→シャインナックル]or[弱ハードエッジ Ⓢ シャインナックルorMAX版 シャインナックルorデッドリーレイブ・ネオ(9段目)→真空投げ～羅刹]	DAMAGE 52～91 (ゲージ1～4)
連続技④	【➡+弱K→⬇+弱K→⬇+強K】Ⓒ ダブル烈風拳・改 Ⓒ [弱ハードエッジ～ブレーキング→シャインナックル]or[弱ハードエッジ Ⓢ シャインナックル(壁バウンド)→シャインナックル]	DAMAGE 60～96 (ゲージ1～3)
連続技⑤	【弱K→強K】Ⓒ ダブル烈風拳・改 Ⓒ 弱ハードエッジ～ブレーキング→シャインナックル(壁バウンド)→しゃがみ弱P Ⓒ 強ライジングタックル～ブレーキング→しゃがみ強P Ⓒ [レイジングストーム]or[デッドリーレイブ・ネオ(9段目)→真空投げ～羅刹]	DAMAGE 81～106 (ゲージ2～4)

※:連続技の10技目を当てると普通は追撃不能となるが、10技目に真空投げ～ブレーキングを使用した場合は羅刹で追撃可能。羅刹はダメージ補正に関わらず必ず20ダメージを与えられるので、最後の追撃に向いている

対戦攻略 レオナ

TACTICS

イヤリング爆弾・1はけん制能力が非常に高く、相手の行動をかなり制限できる。この技のプレッシャーをうまく生かし、自分の攻めにつなげよう。

text：ロケット

イヤリング爆弾・1をいかに投げるか

レオナの主力のけん制技は、攻撃位置が高く、小、中ジャンプで跳び越されにくいイヤリング爆弾・1だ。出始めに攻め込まれないよう、垂直or後方ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃でのけん制もふんだんに交ぜ、スキを見て出していこう。対空は大ジャンプに対してなら弱ムーンスラッシャー Ⓢ▶ 弱グレイトフルデッド、中ジャンプには発生の早いグラビティストームを使うといい。

相手が固まるなら、対空技つぶしのXキャリバー、中ジャンプ強Pやめくりジャンプ強Pからの【↘+強K→↓+強K】、リーチの長い【→+弱K→弱K→↓+強K】でこちらから攻めよう。

攻め込まれた場合は、無敵時間があり反撃を受けにくい強グレイトフルデッドで割り込もう。

イヤリング爆弾・1は、弾速が遅い弱の方が跳び越されにくい。強は攻めのきっかけ作りに使おう。

相手の飛び道具は、強リボルスパークで抜けつつ反撃しよう。発生は遅いが多少離れていても届く。

通常技をガードされたら？

基本はイヤリング爆弾・1での攻め継続だが、これを潜りつつ反撃できるキャラには、イヤリング爆弾・2：ハートアタックで暴れをつぶそう。この技は座高の低いキャラには当たらないが、さばき不能な上、ガード後もほぼ同時に動き出せる。技後は発生の早いジャンプP Ⓒ▶ Xキャリバーに連係させれば、高確立で割り込みを防止できるぞ。

【→+弱K→弱K→↓+強K】後は、3発目から連続ヒットする弱グランドセイバーも有効だ。

さばき後の攻防

さばき後、↓タメ→↘→↗+強P→→↘↓↙←+強P→↓↑+強Pとすれば、相手が何もしなかった場合は前方小ジャンプ強P Ⓒ▶ 強Vスラッシャー、ボタン入力前に相手がさばきを入力していた場合は強ムーンスラッシャー～リバーススラッシャーを決められる。強ムーンスラッシャーは、出すのに必要なため時間が長いことに注意。

左記のものは入力が難しい。発生の早い【↘+強K→↓+強K】や、威力の高い【強P→↓+弱K→↓+弱K】を使ってもいいだろう。

最速ジャンプ攻撃への対策

起き攻め時などこちらが有利な状況なら、中段の選択肢であるジャンプ強P Ⓒ▶ Xキャリバーや、ジャンプ↓+弱Kがそのまま対策となる。それ以外の状況では、落下中のスキに反撃を決めるといい。遠距離時は→+弱K Ⓒ▶ 弱グレイトフルデッドや、弱リボルスパーク。近距離時はしゃがみ強P→弱グレイトフルデッドを決めていこう。

→+弱K Ⓒ▶ 弱グレイトフルデッドを入力するときは、↓↘→+弱K→↓↘→+弱Pとするとスムーズにグレイトフルデッドを出せる。

連続技解説｜ダウン追い打ち経由のものが中心となり、安定度が高い

連続技①は基本連続技。しゃがみ強P Ⓒ▶ 弱グレイトフルデッドは↓↘→↓+強P→↘→+弱Pと入力し、最速で出そう。パワーゲージをさらに使うなら、ダウン追い打ち以降をしゃがみ弱K→しゃがみ弱K→しゃがみ強P Ⓒ▶ 弱ムーンスラッシャー Ⓢ▶ 弱グレイトフルデッドor強リボルスパークとしよう。連続技②はけん制技のイヤリング爆弾・1がヒットしたときに決めるもの。非常に早いコマンド入力が必要だが、できると心強い。連続技③、④は中段始動のものだ。連続技③は始動をジャンプ弱Pにすると、より発生が早くなる。連続技④はゲージが足りないときは、しゃがみ強P Ⓒ▶ 弱グレイトフルデッドで追撃しよう。連続技⑤は壁際限定の連続技。しゃがみ強P Ⓒ▶ 弱ムーンスラッシャーは、最速のタイミングから一瞬だけ遅らせるとつなげられる。その後の強リボルスパーク、弱グレイトフルデッドはどちらも最速で出そう。パワーゲージが足りない場合はしゃがみ弱Kを省き、強リボルスパーク後に昇り前方小ジャンプ強P Ⓒ▶ Xキャリバーで追撃だ。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【↘+強K→↓+強K】→【↓+弱K→↓+弱K】Ⓒ▶ 弱グランドセイバー→しゃがみ強P Ⓒ▶ 弱グレイトフルデッド	DAMAGE 56 (ゲージ1)
連続技②	イヤリング爆弾・1→ダッシュ→+弱K Ⓒ▶ 弱グレイトフルデッド	DAMAGE 58 (ゲージ1)
連続技③	ジャンプ強P Ⓒ▶ Xキャリバー Ⓢ▶ 強Vスラッシャー	DAMAGE 55 (ゲージ2)
連続技④	中ジャンプ↓+弱K→グラビティストーム	DAMAGE 79 (ゲージ3)
連続技⑤	(相手壁際)【強P→↓+弱K→↓+弱K】→しゃがみ弱K→しゃがみ強P Ⓒ▶ 弱ムーンスラッシャー(壁バウンド) Ⓢ▶ 強リボルスパーク(壁バウンド)→弱グレイトフルデッド	DAMAGE 107+10 (ゲージ4)

TACTICS Leona

対戦攻略 TACTICS アルバ・メイラ

アルバは使いやすいスタイリッシュアートを数多く持つスタンダートキャラ。ガードを揺さぶる手段も多いので、接近戦に持ち込むとかなりの力を発揮する。

text：ケンちゃん

ジャンプ弱Kと空中吹っ飛ばし攻撃で相手の動きを抑制しよう

アルバのジャンプ攻撃は高性能なものがそろっているので、相手のジャンプ攻撃を防止しやすい。近～中間距離戦で主力となるのは、攻撃発生が早いジャンプ弱Kとダメージが大きい空中吹っ飛ばし攻撃。どちらもリーチが長い上に攻撃判定の持続時間が長いため、空対空、空対地で高い効果を発揮する。アルバは無敵時間がある対空技を持たないので、これらの攻撃であらかじめ相手のジャンプを防止するのが肝心だ。これらの攻撃をかいくぐられて跳び込まれた場合は、さばき（上段）か掴龍・上段を駆使して切り返すのが基本。逆に地上から近付こうとする相手には、リーチの長い立ち弱K始動のスタイリッシュアートやしゃがみ弱K、または飛び道具の斬光で足止めしよう。

ジャンプ弱Kは攻撃判定が強い頼れるけん制技。この技をばら撒くだけで相手の動きを抑制可能。

けん制技で相手のジャンプへプレッシャーを与えたら、中ジャンプ強Kを使って接近を試みよう。

中下段でガードを崩せ！

ジャンプ強Kで跳び込んだ後は、➡＋弱Pと【⬇＋弱K→⬇＋弱K】で中下段の二択を迫る。下段のしゃがみ弱Kは攻撃発生が早くジャンプ強Kから連続ガードになるので、ジャンプ防止も兼ねているのが強みだ。また、けん制で使用する立ち弱Kをガードさせた後は、【弱K→弱K→⬆＋強K】と【弱K→弱K→強K】でガードを揺さぶろう。

壁際で➡＋強Pを当てたら単発でヒット確認をし、コマンド投げの縛龍散打へつなげよう。

さばき後の攻防

➡＋弱Pは出始めをキャンセルできるので、さばきの攻防で活躍する。➡＋弱Pからは秘奥義 開門雷神拳や弱六極連弾へつなぐのがセオリー。どちらも➡＋弱Pがヒットする直前と直後に2回ボタンを押すことによって、空振りキャンセルとヒット時の両方に対応できる。相手のさばかれキャンセル攻撃には掴龍・上段で対処しよう。

➡＋弱Pは中段判定なので、まれに対の選択肢として【⬇＋弱K→⬇＋弱K】始動の連続技も交ぜれば、相手はさらに対処しにくくなる。

最速ジャンプ攻撃への対策

空中吹っ飛ばし攻撃は、発生が早い上に持続時間も長いので、ジャンプで逃げる相手を追いかけやすい。ステージ中央だと単発で終わってしまうが、壁際では空中吹っ飛ばし攻撃から立ち強P Ⓒ➡ 弱六極連弾 Ⓢ➡ 秘奥義 開門雷神拳、または【強P→➡＋強P】Ⓒ➡ 秘奥義 開門雷神拳と追撃できるので、ダメージはかなりのものだ。

空中吹っ飛ばし攻撃を当てたときに相手が壁に到達する位置では、積極的に追撃を狙っていきたい。ヒット時の見返りが倍増するぞ。

連続技解説｜壁際の究極秘奥義 覇王雷光拳から追撃を決めろ！

連続技①は立ち弱K始動の基本連続技。5発目をヒットさせるとダウンを奪えるので、すぐにしゃがみ弱Kでダウン追い打ちを加えよう。なお、【弱P→弱P→強P→➡＋強P→➡＋強K】でダウンを奪った後は、しゃがみ弱Kが3発しか届かないので注意。連続技②は下段始動。弱六極連弾は7ヒット目が当たった瞬間にスーパーキャンセルする必要がある。なお、壁際では究極秘奥義 覇王雷光拳につなぐと、さらに追撃を決められるぞ。連続技③は中段始動。➡＋弱Pをしゃがみ状態の相手にヒットさせた後は、単発でヒット確認してから秘奥義 開門雷神拳or究極秘奥義 覇王雷光拳へつなげられる。強六極連弾、封印奥義 幻影雷神流星拳につなぐときは、➡＋弱Pを最速でキャンセルする必要があるぞ。連続技④は➡＋弱Pで壁よろけを誘発させ、相手が強制的に立ち状態になったところにコマンド投げを決める。連続技⑤の究極秘奥義 覇王雷光拳を2回繰り返す部分は、最速でつなぐことを心掛けよう。若干遅れても連続ヒットするが、その場合はダメージが低下してしまう。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【弱K→弱K→強K→弱K→強K】→［しゃがみ弱K×4 Ⓒ➡ 秘奥義 開門雷神拳］or［しゃがみ弱K×3 Ⓒ➡ 弱雷方拳（1段目）Ⓢ➡ 秘奥義 開門雷神拳］	DAMAGE 59～73（ゲージ1～2）
連続技②	【⬇＋弱K→⬇＋弱K】Ⓒ➡ 弱六極連弾 Ⓢ➡［秘奥義 開門雷神拳］or［（壁際）究極秘奥義 覇王雷光拳→立ち強P Ⓒ➡ 弱六極連弾or秘奥義 開門雷神拳］	DAMAGE 55～89（ゲージ2～4）
連続技③	➡＋弱P Ⓒ➡ 強六極連弾or秘奥義 開門雷神拳or究極秘奥義 覇王雷光拳or封印奥義 幻影雷神流星拳	DAMAGE 30～86（ゲージ0～3）
連続技④	（相手壁際）➡＋弱P（壁よろけ）Ⓒ➡ 縛龍散打～砕龍 Ⓢ➡ 秘奥義 開門雷神拳	DAMAGE 53＋5（ゲージ2）
連続技⑤	（相手壁際）【弱K→弱K→強K→弱K】Ⓒ➡ 弱六極連弾 Ⓢ➡ 究極秘奥義 覇王雷光拳→究極秘奥義 覇王雷光拳→【強P→強P】Ⓒ➡ 弱六極連弾	DAMAGE 126＋10（ゲージ5）

TACTICS Alba Meira

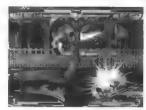
対戦攻略 TACTICS ソワレ・メイラ

ソワレはカポエラらしいトリッキーな動きで、相手を惑わしながら戦っていくキャラ。飛び道具が無いので遠距離戦は苦手だが、近距離戦に持ち込めば滅法強いぞ。

text ケンちゃん

リーチが長いジャンプ攻撃で接近を試みよう

ソワレには頼れる無敵技が無く防御面に難があるが、それを補って余りあるほど中下段攻撃が豊富に備わっている。まずは相手に接近するプロセスを考え、積極的に近距離戦を挑もう。

接近手段として使いやすいのは、中ジャンプ強Kと空中吹っ飛ばし攻撃による跳び込み。どちらもリーチが長いため、対空技で迎撃されにくい。これらのジャンプ攻撃を当てて接近に成功した後は、中段攻撃として使える昇りジャンプ【強K→強K】と、下段判定の【↙+強K→強K】や【↓+強K→↓+強K→↓+強K】で、相手のガードを揺さぶっていく。これらの攻撃でガードを意識させたら、追撃可能なP投げも交ぜよう。ヒット時は連続技⑤につなげば、十分にダメージを与えられる。

昇りジャンプ強Kは先端をヒットさせるように当てること。密着時は垂直ジャンプから出そう。

ザルトには無敵時間が無い。対空は空中吹っ飛ばし攻撃での空対空、さばき（上段）で対応せよ。

壁際での二択

壁際で相手をダウンさせたら、ジャンプ【弱K→弱K】と【↓+強K→↓+強K→↓+強K】で中下段の二択を迫る。ジャンプ【弱K→弱K】ヒット時は、着地吹っ飛ばし攻撃 Ⓒ➡ ビッグウェンズデイor強ザルトで追撃する。パワーゲージが3本あるなら、吹っ飛ばし攻撃からヴェレ・ライテン（1段目）Ⓢ➡ ライデンシャフト・ゼーレを決めよう。

起き上がり時は座高が高くなるので、昇りジャンプ【弱K→弱K】が相手のしゃがみにヒットする。

さばき後の攻防

ジャンプ攻撃をさばいた後は相手が立ち状態なので、ジャンプ強Kでめくりを狙う。相手を跳び越えると、ソワレが左右どちらに居るか分かりにくくなり、さばき（上段）の入力が難しくなるのだ。さばいた後パワーゲージが2本以上あるなら、P投げ～連続技⑤と【↙+強K→強K】～連続技③で二択を迫ろう。

各種さばきの空振り中は投げ抜けできないので、さばき後の投げと打撃の二択は強力。パワーゲージが2本以上あるときはリターン大。

アインファル・シュティールを使え！

相手を壁際でダウンさせたら、アインファル・シュティールから中段攻撃の追加弱K→追加強K、下段攻撃の追加←+強Kで二択を迫る。どちらの選択肢も、ヒット後は相手の状態に注目。受け身を取られた場合は、上記の昇りジャンプ弱Kを利用した中下段の二択へ。取られなかった場合は、しゃがみ弱Kでダウン追い打ちしよう。

アインファル・シュティール中の攻撃は発生が早く、相手に二択を見切られることは無い。ただし、起き上がりの無敵必殺技には注意。

連続技解説｜ダメージが大きいビッグウェンズデイを組み込んでいこう

連続技①は発生が早い立ち弱P始動。自分のパワーゲージの所有量と相談して、追撃に使う必殺技を選択していきたい。超必殺技の中ではビッグウェンズデイのみ若干発生が遅いため、ホルツハッケン・ダイナミッシュからできるだけ早いタイミングでスーパーキャンセルすること。なお【弱P→弱P→弱K→↓+強K】からも同様の構成で追撃ができる。【弱K→↓+強K】もダウンを奪えるが受け身を取られるので、ここからはエーアスト Ⓢ➡ 各種超必殺技とつなげたい。連続技②はけん制に使用する立ち強Pヒット時の連続技。エーアストから始動する連係は、ドリッテンス・ファレンまでつなげればガードされても反撃を受けないので、決め打ちでつなげるのもあり。立ち強P Ⓒ➡ ライデンシャフト・ゼーレ部分は要最速キャンセル。連続技③、④下段攻撃始動の連続技。④のビッグウェンズデイ後の追撃は、1、2回目のザルト共に最速で出すこと。連続技⑤はステージ中央で決まるP投げ始動の連続技。壁際では【P投げ→➡➡+強K】→しゃがみ弱P Ⓒ➡ 強ザルトを決めよう。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【弱P→弱P→↓+強K】Ⓒ➡［ヴェレ・ライテン］or［弱ホルツハッケン・ダイナミッシュ Ⓢ➡ ビッグウェンズデイorライデンシャフト・ゼーレorダブルウェンズデイ］	DAMAGE 33～85（ゲージ0～4）
連続技②	立ち強P Ⓒ➡ エーアスト（2段目）～ツヴァイテンス～ドリッテンス・ファレン→立ち強P Ⓒ➡ 弱ザルトor弱ライデンシャフト・ゼーレ	DAMAGE 42～62（ゲージ0～2）
連続技③	【↙+強K→強K】Ⓒ➡［エーアスト（2段目）～ツヴァイテンス～ドリッテンス・ファレン→立ち強P Ⓒ➡ 強ザルト］or［ビッグウェンズデイ］or［ライデンシャフト・ゼーレ］	DAMAGE 51～70（ゲージ0～2）
連続技④	（相手壁際）【↓+強K→↓+強K→↓+強K】Ⓒ➡［ビッグウェンズデイ→強ザルト→弱ザルト］or［強ホルツハッケン・ダイナミッシュ Ⓢ➡ ビッグウェンズデイ→弱ザルト］	DAMAGE 65～74（ゲージ1～2）
連続技⑤	【P投げ→↙↙+強K】→［しゃがみ強P Ⓒ➡ 弱ザルト］or［ライデンシャフト・ゼーレ］or［ダブルウェンズデイ］	DAMAGE 32～77（ゲージ0～3）

リアン・ネヴィル

立ち回りこそクセのあるリアンだが、崩し能力、連係力は共にトップクラ
確認の精度を高めれば、キャラの持ち味がさらに生きてくる。

text：ロケット

強引に接近し、展開の早い攻めを展開しよう

リーチの長い空中吹っ飛ばし攻撃と、打点の高い突進技のイェド・プリオルで相手の跳び込みをけん制し、スキを見て中ジャンプ弱Kやめくり強Kで跳び込むのが基本。接近後は中段の昇りジャンプ強Por弱K Ⓒ 強アゼルファファジと、下段の【⬇+弱K→弱K】で二択を仕掛け、ヒット時は連続技、ガード時は弱モイライに連係させよう。

弱モイライ後の派生は、ガードされても先に動き出せるクロトが強い。その後は前述の中段、下段と、割り込み防止のキャンセルアゼルファファジでガードを揺さぶり、攻め続けよう。ガードを固める相手には、追撃可能な投げ技であるティシフォネ。無敵技などで割り込まれるようなら、攻撃を耐えられるメガイラからの反撃も有効だ。

強モイライは無敵時間があり、つぶされても空中やられとリスクが小さい。割り込みに使っていこう。

パワーゲージが2本あればアル・タルフで跳び込みを落とせるので、待ちスタイルも可能になる。

壁際から逃がさないために

壁際で連続技制限を迎えた場合は、すぐにサドアクビアを出そう。受け身をするならそのまま、しないならダッシュで押し込めば重なるので、大幅に有利な状況で起き攻めできるぞ。

また、壁際でイェド・プリオルや、シャウラを決めた後は、相手が地面に着いた直後にしゃがみ弱Pを出すのが有効。受け身をされなかった場合は、ダウン追い打ちでしゃがみ弱P→【⬇+弱K→弱K】Ⓒ 強シルマ（→吹っ飛ばし攻撃）を決めれば上記の起き攻めに移行でき、受け身でしゃがみ弱Pをかわされても、起き上がりにジャンプ強Porしゃがみ弱Kを重ねられるぞ。なお、しゃがみ弱Pでのダウン追い打ちは舞、アテナ、ユリ、ミニョン、ナガセ、クーラには入らない。

さばき後の攻防

⬅+強Pは、出始めを必殺技でキャンセルできる。さばき後に⬅+強P→⬇⬅➡+強P→弱Pという入力をすると、相手が何もしなかった場合は⬅+強P Ⓒ 弱シルマが、相手がさばきを入力した場合は⬅+強Pの出始めをキャンセルして強シルマがヒットする。⬅+強P後の強Pは⬅+強Pが当たる直前、弱Pは当たった直後に入力しよう。

文中の入力はさばきを出されなかったときに与えるダメージが小さいので、【弱P→弱P→弱P→⬇+強K】も交ぜていこう。

最速ジャンプ攻撃への対策

相手よりも高い位置でジャンプ強Por強Kを当てると、アゼルファファジが空中でも連続ヒットする。有利な状況で使おう。五分くらいの状況から狙えるものでは、右サイドステップ攻撃（強K）がある。これは前方ジャンプ以外に有効で、空中ヒット時はモイライ～クロト→イェド・プリオルとつながり、ダメージがかなり大きい。

イェド・プリオルやアル・タルフが届く距離なら、ジャンプを確認してからそれらを出そう。チャンスは多いが、素早い反応が必要だ。

連続技解説｜ガード時にモイライを出せる構成で連続技を作ろう

連続技①のジャンプ強Pは発生が早く、反撃技としても優秀だ。アゼルファファジがヒットしたのを確認してからシャウラの入力を開始すると、モイライ入力時ににシャウラが暴発するのを防げるが、立ちくらい時はヒット確認の難度が上がる。壁際ではシャウラが間に合わないので、アル・ニヤトか、ザニア Ⓢ アル・タルフにつなげよう。連続技②は【⬇+弱K→弱K】の間に⬆でタメておき、ヒット確認後⬇⬅➡+弱Pでイェド・プリオルを出すようにすると、ガード時に弱モイライへ派生しやすい。イェド・プリオル以降はすべて最速でつなげよう。壁際ではパラキ以降は入らない。連続技③は密着始動限定。画面端では【⬇+弱P→⬇+強P】Ⓒ 強シルマで追撃可能。イェド・プリオル以降は、ティシフォネ始動でも決められる。

連続技④の強シルマガード時は先に動けるので、さらに攻め続けよう。連続技⑤はすべて最速でつなげること。壁際ではダウン追い打ちを【⬇+弱K→弱K】Ⓒ 強シルマ→【強K→強K】Ⓒ サドアクビアとすると、大幅に有利な状況で起き攻めに移行できる。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	昇り小ジャンプ強P Ⓒ 強アゼルファファジ Ⓒ シャウラ～パラキ→中ジャンプ弱K	DAMAGE 77（ゲージ2）
連続技②	【⬇+弱K→弱K】Ⓒ イェド・プリオル Ⓢ シャウラ～パラキ→イェド・プリオル	DAMAGE 84（ゲージ3）
連続技③	強シルマ→クレイオ Ⓒ イェド・プリオル→イェド・プリオルorアル・タルフ	DAMAGE 51or76（ゲージ0or2）
連続技④	（相手壁際）【⬇+弱P→⬇+強P】Ⓒ 強シルマ（壁バウンド）→後方小ジャンプ強P Ⓒ 強アゼルファファジ（壁バウンド）Ⓒ 弱シルマ Ⓢ アル・タルフ	DAMAGE 85（ゲージ3）
連続技⑤	【弱P→弱P→弱P→⬇+強K】→しゃがみ弱K Ⓒ 強シルマ Ⓢ シャウラ～パラキ→アル・タルフ	DAMAGE 115（ゲージ5）

TACTICS Lien Neville

対戦攻略 ミニョン・ベアール

TACTICS

近距離戦での攻め手に欠ける分、使いやすい飛び道具を持っている。スタイリッシュアートでのパワーゲージためとマジカルヒーリングを駆使し、しぶとく闘いたい。

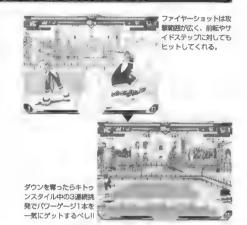
text：ハメコ

ファイヤーボールを駆使して遠距離戦を挑め

ミニョンのジャンプ攻撃は下方向に強いものが乏しく、空中からの攻めは得意ではない。そこで、使いやすい飛び道具であるファイヤーボールで遠距離からけん制し、相手の跳び込みに対応していく、というのが主戦法となる。ファイヤーボールを出した後は、最速でファイヤーショットに派生させるのが基本。ファイヤーボールで止めるよりもスキが若干減る上、前転やサイドステップでの回避にもヒットを望めるようになるぞ。

跳び込みに対しては、引き付けて弱ウォーターシールドを出すか、早めの垂直ジャンプ吹っ飛ばしで迎撃したい。後者でダウンを奪った後は、キトゥンスタイル→キトゥンスタイル中【強P→強P→強P】でパワーゲージをためるチャンスだ。

ファイヤーショットは攻撃範囲が広く、前転やサイドステップに対してもヒットしてくれる。

ダウンを奪ったらキトゥンスタイル中の3連続挑発でパワーゲージ1本を一気にゲットするべし!!

跳び込みの使い分け

攻めが貧弱とはいえど、遠距離戦だけでは大したダメージを与えられないのが現実。ジャンプで攻め込む際は、空中戦を意識するなら横方向に強いジャンプ強Kや空中吹っ飛ばし攻撃、対地を考えるなら2発攻撃が発生するジャンプ中⬇+弱Kや、下方向に比較的強いジャンプ弱Pを引き付け気味に出すといい。近寄った後は投げで崩すべし。

ジャンプ⬇+弱Kは攻撃判定が2回発生。着地後は立ち弱Kから連続技を狙うか、投げで崩そう。

さばき後の攻防

さばきに成功した後は、【➡+弱K(→弱ウォーターシールド)→⬇+強K】と素早く入力しよう。相手がさばき返しをしたときのみ➡+弱K空振りキャンセル→弱ウォーターシールドとなり、さばきのスキにヒットするぞ。とはいえ威力は高くないので、大ダメージを狙える【⬆+強P→強K→⬇+強K】や、様子見も交ぜて臨機応変に対応していきたい。

相手のさばき返しを警戒するなら、➡+弱Kから弱ウォーターシールドを入れ込む。さばき返されたときのみ空振りキャンセルとなるぞ。

強デフロレイションで攻める

近距離で攻める際は、ガードされても有利となる強デフロレイションを活用したい。この後は、投げや➡➡+強Kでガードを崩したり、ジャンプ防止を兼ねたジャンプ吹っ飛ばしで跳び込もう。強デフロレイションヒット後は、吹っ飛ばし攻撃 Ⓒ➡ マジカルヒーリングや、空中吹っ飛ばし攻撃→キトゥンスタイル～挑発を出すチャンスだぞ。

近距離戦には中段の強デフロレイションを組み込もう。ガードされてもこちらが有利となる上、ヒット時は連続技をたたき込める。

連続技解説｜メテオストライクの3ヒット当てをマスターせよ!!

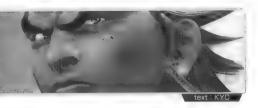
連続技①は発生を生かして反撃に使う。パワーゲージを稼ぎたいなら、【弱K→弱K→弱K→弱K】につなぐのも手だ。相手が壁際付近に居る場合は、弱デフロレイションを弱ウォーターシールドに切り替えよう。連続技②はさばき成功時に狙いたい。ダウン追い打ちはしゃがみ弱Pを4発当てて、弱ウォーターシールドにつなぐのが最も高威力だ。なお、【⬆+強P→強K→⬇+強K】からも同様のダウン追い打ちが決まる(ダメージ54)。連続技③はデフロレイションからの追撃。ダッシュで相手の真下に潜り込んでからメテオストライクを出せば、3ヒットして大ダメージを与えられるぞ。タイミングは難しいので要練習。連続技④は、壁よろけ時に相手が立ち状態となることを利用したつなぎ。サンダーボルトで壁バウンドを誘発した後、さらに弱ウォーターシールドで拾えるのだ。連続技⑤は相手を壁際に追い詰めた状況での強力連続技。デフロレイションヒット後に最速でメテオストライク～エクスプロージョンとつなぎ、相手が壁に触れる前に空中吹っ飛ばし攻撃で追撃しよう。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【弱K→弱K→弱K】 Ⓒ➡ 弱デフロレイション	DAMAGE 32 (ゲージ0)
連続技②	【➡+弱K→⬇+強K】(→ダッシュ)→しゃがみ弱P×4→弱ウォーターシールド	DAMAGE 41 (ゲージ0)
連続技③	デフロレイション(→ダッシュ)→メテオストライク	DAMAGE 92 (ゲージ1)
連続技④	(相手壁際)➡➡+強K(壁よろけ) Ⓒ➡ サンダーボルト→弱ウォーターシールド	DAMAGE 54+5※ (ゲージ2)
連続技⑤	(相手壁際)デフロレイション→メテオストライク～エクスプロージョン→空中吹っ飛ばし攻撃	DAMAGE 90 (ゲージ2)

※:相手が立ち状態のときのダメージ。しゃがみ状態の場合は47+10

デューク

デュークは、動きが重い代わりに連続技のダメージがすさまじい。相手の動きを見極めてガードポイントやさばきでチャンスを作り、高威力の連続技をたたき込め！

text：KYO

リーチの長さを生かせ！

しゃがみ弱Kと左サイドステップ攻撃（⬇＋強K）は、リーチの長い下段技でガードされても若干不利程度なので、地上けん制に使える。ジャンプ弱Kは横方向に強く空対空として強力。弱スヴィル・ガンは、足元が無敵で発生が早い。打点の低い技をつぶしたり、反撃技として優秀だが、ガードされるとスキが大きいので、使いどころを見極めよう。攻め込むときは、【弱K→弱K→弱K】やしゃがみ強Kが使える。どちらもリーチが長くダウンを奪える上、受け身や横転起き上がりをされないので、起き上がりに中ジャンプ強Kと、何もしないで着地してヴォルカニック・ボムなどでガードを崩そう。なお、前者は3発目がキャンセル可能なので、連続技を決めてもいい。

ガードポイントを使って攻守を逆転せよ！

右の表は、ガードポイント（以下GP）のある技の一覧。GPは、体力はケズられるがガードゲージは減少しない。また、持続時間内ならガード不能技以外の攻撃を複数回ガードできる特徴がある。強パワーアックス、マインフィールド、グランド・ゼロは攻撃発生後までGPが持続するが、それ以外の技は攻撃発生直前まで。※1の技は、1フレーム目からGPが発生するので、割り込みに使える。ただし、しゃがみ弱Pと立ち強Pはスキが大きいので、相手が動いたのを見てから使おう。前進する➡➡＋強Pと強パワーアックスは、攻め込むときに便利。強P強K同時押しは、ガードすると自動的に反撃する。反撃部分はGPの持続時間こそ短いが発生が早くつぶされにくいので、フォローに使おう。

相手の連係をガードしたら、※1の技を連打して割り込むか、マインフィールドで切り返そう。

■ガードポイントのある攻撃

技名	GP部位	GP時間
立ち弱P	拳	短
しゃがみ弱P※1	拳	短
立ち強P※1	ひざ上全部	長
地上ふっとばし攻撃	ひざ上全部	短
➡➡＋強P※1	胴体＆拳	長
【強P強K同時押し】（当て身部分）※2	全身	極長
【強P強K同時押し】（反撃部分）※1※2	全身	短
強パワーアックス	ひざ上全部	短
マインフィールド※1	全身	長
グランド・ゼロ※1	全身	極長

※GPはガードポイントの略　※1:1フレーム目からガードポイントあり
※2:特定のスタイリッシュアートから移行できる強P強K同時押しのこと

TACTICS Duke

さばき後の攻防

さばきに成功した場合は、➡➡＋強P→➡⬇⬊＋弱Kと入力しよう。相手が何もしなければ➡➡＋強P Ⓒ➡ 弱ダイヴボマーとなり、さばき返しやさばかれキャンセル前転or後転をした場合は、➡➡＋強Pの出始めをキャンセルして弱ダイヴボマーがヒットする。さばかれキャンセル攻撃には無力なものの、見返りが非常に大きいのでオススメだ。

➡➡＋強Pの攻撃発生直前に、弱ダイヴボマーの入力を完成させるのがポイント。➡➡＋強Pは発生が遅いので、落ち着いて入力しよう。

最速ジャンプ攻撃への対策

最速ジャンプに対しては、➡➡＋強Pが使える。長時間ガードポイントがあるので、最速ジャンプ攻撃をガード後に下降中の相手にヒットしやすい。また、発生の早い弱スヴィル・ガンを使うのも有効。スレッジハンマーまでつなげておけば、ガード時はフォローとなり、ヒット時は連続技となって、さらに追撃が可能だ。

➡➡＋強Pが空中の相手にヒットした場合は、弱トールハンマーや弱スヴィル・ガンで追撃できるため、非常に見返りが大きい。

連続技解説｜スレッジハンマーを絡めた高威力の連続技を決めろ！

連続技①は、弱ダイヴボマーヒット後浮き上がり始める瞬間にスレッジハンマーへつなぐ。強スヴィル・ガンは最速。パワーゲージが無いときは、弱ダイヴボマー～クラッシングにしよう（ダメージ45）。

連続技②の弱スヴィル・ガン Ⓢ➡ スレッジハンマーは、⬇⬊➡⬇⬊⬅＋弱K→⬇⬊➡＋Pと一気に入力。難度は高いが、弱スヴィル・ガンで反撃する際にもダメージアップを図れるので、練習しておこう。

連続技③と④は、1回目のスレッジハンマー後の追撃を入れ替えられるので、パワーゲージの有無によって追撃を変えよう。1回目のスレッジハンマーが遅いと、➡➡＋強Pがつながらない。連続技③なら弱トールハンマーの後➡⬇⬊➡＋Pで入力し、連続技④は追加攻撃がヒットする前に入力を済ませておこう。強パワーアックスは、⬅⬋⬇⬊➡＋強Pで入力すればトールハンマーが暴発しない。ダイヴボマーは若干引き付けてつなぎ、着地後一瞬遅らせてスレッジハンマーにつなごう。連続技⑤の注意点は、連続技④と同じ。ただし、追撃する順番にも気を付けること。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【弱P→弱P→弱P→➡＋強P→弱K】Ⓒ➡ 弱ダイヴボマー Ⓢ➡ スレッジハンマー→強スヴィル・ガン Ⓢ➡ スレッジハンマー→スレッジハンマー	DAMAGE 146（ゲージ5）
連続技②	（相手壁際）P投げ→（壁バウンド）→弱スヴィル・ガン Ⓢ➡ スレッジハンマー→弱スヴィル・ガン	DAMAGE 68（ゲージ2）
連続技③	【⬊＋弱K→弱P】Ⓒ➡ 弱トールハンマー Ⓢ➡ スレッジハンマー→➡➡＋強P Ⓒ➡ 強パワーアックス→⬊＋弱K Ⓒ➡ 弱スヴィル・ガン	DAMAGE 97（ゲージ2）
連続技④	【強P→⬊＋強P】Ⓒ➡ 強トールハンマー～追加攻撃 Ⓢ➡ スレッジハンマー→➡➡＋強P Ⓒ➡ 強パワーアックス Ⓒ➡ 弱ダイヴボマー Ⓢ➡ スレッジハンマー→スレッジハンマー	DAMAGE 172（ゲージ5）
連続技⑤	【強P→➡＋強P→強P→➡＋強P】Ⓒ➡ 強パワーアックス Ⓒ➡ 弱ダイヴボマー Ⓢ➡ スレッジハンマー→強トールハンマー～追加攻撃 Ⓢ➡ スレッジハンマー→スレッジハンマー	DAMAGE 171（ゲージ5）

対戦攻略 ルイーゼ・マイリンク

TACTICS

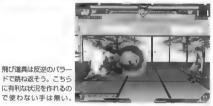
中下段の二択が強力な上、胡蝶のレクイエムなど立ち回りで使える技も揃っている のがルイーゼのすごいところ。下段のダメージの小ささは当てる回数でカバーしよう

相手の裏をかいて接近する

ルイーゼは発生、リーチ両方に優れたジャンプ攻撃を持っていないため、空対空で負けやすい。相手の跳び込みは弱胡蝶のレクイエム、闇夜のノクターン、垂直ジャンプ強Pでしっかり迎え撃ち、相手に跳びにくいと意識させてから跳び込もう。その際は対空技をくらわぬよう、中ジャンプやめくり、天使のアド・リブ(前方)を駆使すること。

接近後は中段の昇りジャンプ弱K Ⓒ➡ 天羽のワルツと、下段のしゃがみ弱K Ⓒ➡ 忘却のカルテットで中下段の二択を仕掛けよう。天羽のワルツガード時は2段目を天使のアド・リブ(前方or後方)でキャンセルすれば、攻め継続や仕切り直しが可能。忘却のカルテットガード時は♭で暴れをつぶすか、♮→天使のアド・リブ(前方)で攻め込もう。

跳び込み技は、リーチが長く、めくり判定もあるジャンプ強Kがおすすめ。発生は遅いが頼りになる。

飛び道具は反逆のバラードで跳ね返そう。こちらに有利な状況を作れるので使わない手は無い。

超必殺技を使いこなせ!

希望のファンファーレは発生が早く、攻撃判定が大きい。連続技や反撃はもちろん、様子見の垂直or後方ジャンプや飛び道具を見てから出してもヒットさせられるので、とっさに出せると心強い。断罪のメヌエットは発生の早い⬇⬆⬇➡⬅版を反撃に使おう。別離のオーバチュアは空中版の発生が非常に早い。対空技として活躍するぞ。

地上版別離のオーバチュアは発生は遅いが追撃で希望のファンファーレが決まり、凄まじい破壊力!

さばき後の攻防

➡+強Pは出始めを必殺技でキャンセルできる。さばき後に➡+強P→⬇⬊➡+強P→⬋+弱K→強K→強Kと入力すると、相手が何もしなかった場合は【➡+強P→⬋+弱K→強K→強K】、相手がさばいた場合は強忘却のカルテットを出せる。また、発生の早い昇りジャンプ弱K→天羽のワルツも威力が高いので交ぜていこう。

さばかれキャンセル攻撃には闇夜のノクターンが有効。⬅⬉⬇⬊➡⬋+弱Kと入力すると、相手が何もしなかった場合はジャンプ弱Kが出る。

最速ジャンプ攻撃への対策

跳んだのを確認してから、希望のファンファーレで落とすのが基本。また、リスクはあるものの、闇夜のノクターンはゲージを使わず大ダメージを与えられるので有効だ。画面端の起き攻めでは、後方中ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃を重ね、天使のアド・リブ(前方)→空中吹っ飛ばし攻撃→しゃがみ強P Ⓒ➡ 希望のファンファーレとつなげよう。

ほとんどの場合、希望のファンファーレが間に合う。攻めているときは特に意識し、逃げの後方ジャンプに合わせていこう。

連続技解説 | 空中吹っ飛ばし攻撃で運べる距離を覚えよう

連続技①の弱別離のオーバチュアは壁際専用だ。ゲージが足りないときは♯で締めよう。連続技②の天使のアド・リブ(前方)×2は、天羽のワルツの1段目が出た瞬間にゆっくり➡×3と入力しよう。空中吹っ飛ばし攻撃で壁に到達しない距離なら、天使のアド・リブ(前方)×2の後、天羽のワルツ~欺瞞のフーガ Ⓒ➡ 強胡蝶のレクイエム(壁バウンド)→ダッシュ中ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃~とつなごう。ゲージが足りないときは、しゃがみ強Pから直接希望のファンファーレにつなげばいい。連続技③はジャンプ強P後、着地間際に天使のアド・リブ(前方)を出し、ジャンプ弱Pを当てよう。連続技④は壁との距離が遠いときのもの。【➡+強P→⬋+弱K→強K→強K】の2段目と4段目からは天使のアド・リブ(前方)×2→空中吹っ飛ばし攻撃がつながり、連続技②の後半部分と同じ連続技を決められる。壁に近付き次第切り替えられればベストだ。逆に、壁際始動の場合は、闇夜のノクターン後、直接希望のファンファーレにつなぐのが最も簡単でダメージも高い。

連続技	内容	DAMAGE
連続技①	しゃがみ弱K Ⓒ➡ 忘却のカルテット Ⓢ➡ 希望のファンファーレor弱別離のオーバチュア	DAMAGE 46or70 (ゲージ2or4)
連続技②	ジャンプ弱K Ⓒ➡ 天羽のワルツ Ⓒ➡ 天使のアド・リブ(前方)×2→空中吹っ飛ばし攻撃(壁バウンド)→ダッシュ中ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃(壁バウンド)→しゃがみ強P Ⓒ➡ 強胡蝶のレクイエム Ⓢ➡ 弱別離のオーバチュア	DAMAGE 103 (ゲージ4)
連続技③	ジャンプ強P Ⓒ➡ 天使のアド・リブ(前方)→ジャンプ弱P→しゃがみ強P Ⓒ➡ 弱忘却のカルテット Ⓢ➡ 希望のファンファーレ	DAMAGE 52 (ゲージ2)
連続技④	闇夜のノクターン→【➡+強P→⬋+弱K→強K→強K】 Ⓒ➡ 天使のアド・リブ(前方)→ジャンプ攻撃空振り→【➡+強P→⬋+弱K→強K→強K】→希望のファンファーレ	DAMAGE 71 (ゲージ1)
連続技⑤	弱別離のオーバチュア→強胡蝶のレクイエムor希望のファンファーレ	DAMAGE 106~132 (ゲージ3~4)

ナガセ(流星)

対戦攻略 TACTICS

動きが素早いナガセは接近戦が得意。ダッシュや移動技として使えるエリアルスパイラルを使って接近して、ジャンプ強Kとナガセスパイラルでガードを崩そう。

text：KYO

立ち弱Kでペースを握りジャンプ強Kでめくりを狙え！

中距離では、優秀なけん制技の立ち弱Kが使える。立ち弱Kからは、【弱K→弱K→強P】Ⓒ➡TSUMUJIや【弱K→弱K→強P→⬅+強P】が有効。前者は、TSUMUJIに無敵時間があるため暴れをつぶしやすい。TSUMUJI後は常にエリアルスパイラルを仕込んでおこう。後者は、ガードされても若干不利な程度で、➡+弱Pがギリギリ届く間合いとなる。

➡+弱Pは対地、対空の両方に強力なけん制技。ただし、発生が遅いので回避能力に優れた左サイドステップ(強K)や、発生の早い対空のジャンプ弱Pなども織り交ぜて使おう。ジャンプ弱Pは強エリアルスパイラルがつながるので常に仕込んでおく。

相手がガードを固めているなら、めくりを狙えるジャンプ強Kで跳び込もう。

エリアルスパイラルは移動手段としても優秀。けん制や飛び道具を読んだら使って接近しよう。

ジャンプ強Kは跳び込みに最適のジャンプ攻撃。各種ジャンプを使い分けてめくりを狙え！

ジャンプ強Kでまとわりつけ！

最速ジャンプ強Kはしゃがみ状態の相手にもヒットするため、接近戦で繰り返すといい。このとき、タイミングを変えればめくりを狙える。これを警戒し立ちガードやさばき(上段)をするなら、しゃがみ弱K Ⓒ➡ナガセ(マキシマム)スパイラルでガードを崩そう。また、ジャンプ中に何も出さずに着地してしゃがみ弱Kを狙うのも強力だ。

ナガセ(マキシマム)スパイラルは投げ間合いが広い上、しゃがみ弱Kから遅めにキャンセルしてもつながる。

さばき後の攻防

さばき成功時は⬇⬊➡→ニュートラル弱P、または⬇⬊➡+弱Pと入力しよう。相手が何もしなければ立ち弱Pや➡+弱Pとなり、さばき返しをしていたらHAYATEがカウンターヒットする。ただし、さばかれキャンセル攻撃には負けるので、相手がさばかれキャンセル攻撃を使うならダッシュで誘ったり、前方ジャンプで避けるなどの行動も有効だ。

相手がさばき返しをしてれば、HAYATEがカウンターヒット。パワーゲージが3本以上あるなら、ミラージュアサルトまで決めよう。

最速ジャンプ攻撃への対策

最速ジャンプ攻撃に対しては、各種ジャンプ攻撃がオススメ。空中の相手にヒットすれば、強エリアルスパイラルがつながるので見返りが大きい。発生の早いジャンプ弱P、ダメージの大きい空中吹っ飛ばし攻撃、読みが外れても中段となるジャンプ強Kを使い分けよう。また、相手の起き上がりならダッシュ中に強Kを重ねるのも有効だ。

強エリアルスパイラルがあるため、ジャンプ攻撃の見返りが大きい。また、さばき(上段)も見返りが大きいので使い分けよう。

TACTICS Nagase

連続技解説｜連続技の締めはミラージュアサルトで決まり！

連続技①は基本連続技。HAYATEの入力はやや遅めで、最後の強Kの後バック転をしてナガセが地面に手を着いた瞬間に入力。パワーゲージが無いときは、HAYATEを強エリアルスパイラルにしよう。

連続技②は、壁際限定の連続技。最後の強Kがヒットした瞬間に強シューティングスターにつなぎ、すばやくCODE：ティンクルに派生。その後、着地ギリギリで蹴り部分を当て、着地後すぐに➡➡+弱Kで追撃しよう。なお、跳び込みから決めた場合は、➡➡+弱Kをミラージュアサルトにすること。

連続技③は、ダウン追い打ちで決める連続技。最初のしゃがみ弱Kが遅いとつながらないので注意。

連続技④のサイドステップの方向は、左右どちらでもOK。HAYATEは、⬅⬋⬇⬊➡+弱Pと入力するとナガセスパイラルが暴発しないので、活用しよう。

連続技⑤は、相手が立ち状態ならマキシマムスパイラルがつながり(ダメージ58)、しゃがみ状態なら空振り後立ち弱Pや立ち弱Kがつながる。なお、マキシマムスパイラルは素早くキャンセルすること。

連続技	コマンド	ダメージ
連続技①	【弱P→弱P→弱P→強P→弱K→⬇+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K】Ⓒ➡HAYATE Ⓢ➡ミラージュアサルト	DAMAGE 81 (ゲージ3)
連続技②	(相手壁際)【弱K→弱K→強K→⬇+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K】Ⓒ➡強シューティングスター(壁バウンド)～CODE:ティンクル(壁バウンド)→(着地)【➡➡+弱K→⬇+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K(壁バウンド)】Ⓒ➡強エリアルスパイラル	DAMAGE 60※ (ゲージ0)
連続技③	ラウンドトリッキー→しゃがみ弱K×3 Ⓒ➡HAYATE Ⓢ➡ミラージュアサルト	DAMAGE 70 (ゲージ3)
連続技④	サイドステップ攻撃(強K)→➡+弱P Ⓒ➡HAYATE Ⓢ➡ミラージュアサルト	DAMAGE 77 (ゲージ3)
連続技⑤	(相手しゃがみ状態)【弱K→弱K→強P】Ⓒ➡マキシマムスパイラル(空振り)→【弱P→弱P→弱P→強P→弱K→⬇+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K】Ⓒ➡エリアルスパイラル	DAMAGE 54 (ゲージ2)

※:壁よろけを誘発していないときのダメージ。壁よろけを誘発したときはダメージ60+5

ビリー・カーン

対戦攻略 TACTICS

リーチの長いジャンプ攻撃を生かし、相手を寄せ付けずに闘うスタイルが得意。攻撃力の高さを生かし、強引に攻め崩すスタイルを状況によって使い分けよう

text：ロケット

各種ジャンプ攻撃を使いこなせ！

リーチ、威力に優れた空中吹っ飛ばし攻撃と、発生の早いジャンプ弱Pを振り回すのが基本戦法。これに加え、ヒット時の見返りが大きい右サイドステップ攻撃を要所で交ぜていこう。これらの技を意識させれば相手は動きづらくなるので、昇り中ジャンプ強Pやめくりジャンプ強Kで攻め込むといい。

ジャンプ攻撃からつなぐ技は、発生の早い【弱P→強P】が使いやすい。ガード時には強襲飛翔棍での暴れつぶしを狙っていこう。また、姿勢の低い技への反撃には➡＋弱Kが有効。こちらはガード時に【➡＋弱K→弱K→強K】につなげば反撃を受けず、これの3発目をさばく相手には、【➡＋弱K→弱K→⬅＋強K】の3発目を強襲飛翔棍でキャンセルすれば反撃可能となっている。

空中吹っ飛ばし攻撃は先端を当てるように出そう。空対空としても強力で、相手はうかつに近付けない。

強襲飛翔棍の下り部分をさばかれるのは必要経費。その後の駆け引きを考えておくことが大事だ。

ガードを崩すには？

強襲飛翔棍ヒット後、空中吹っ飛ばし攻撃を決めても壁に到達しない距離では、中ジャンプの下りにジャンプ強P→ダッシュとして有利な状況を作り出そう。その後は相手の着地したところを中ジャンプ強Porしゃがみ弱Kの中下段二択でガードを崩し、発生の早い強襲飛翔棍を決め打ちで出せば連続ヒット。再度空中連続技に移行できる。

壁際では➡＋強Pでガードゲージをケズる戦術が有効。➡＋強Pは3段目までは連続ガードで、4段目までガードさせると先に動ける。4段目にさばきで割り込む相手には、3段目最速キャンセルの旋風棍（連続ガード）や4段目が当たる直前の超火炎旋風棍（さばき不能＆ガードゲージを4割強奪う）を交ぜれば、さばかれにくくなるぞ。

さばき後の攻防

⬅＋強Pは出始めを必殺技でキャンセルできる。さばき後に、⬅＋強P→⬅＋強Pがヒットする前に⬅⬋⬇⬊➡＋強P→⬅➡＋強Pと入力すると、相手が何もしなかった場合は⬅＋強Pが、相手がさばきを入力していた場合は、三節棍中段打ち～火炎三節棍中段打ちが出る。さばかれキャンセル攻撃に対しては再びさばきを狙おう。

さばきを出すまで様子見をし、【P投げ→⬇＋強P】で反撃するのも強い。さばきの硬直は投げ抜けができないので確実に決められる。

最速ジャンプ攻撃への対策

画面端での起き攻め時なら、➡＋強Pを重ねれば空中連続技で追撃可能となるので活用したい。近距離で同時に動き出せるような状況では、右サイドステップ攻撃（強K）→追撃が見返りが大きく、効果的だ。また、少し離れた距離では、相手のジャンプを見てから三節棍中段打ちを出せば落下中に当てることができる。

垂直or後方ジャンプでの様子見が多いキャラには、三節棍中段打ちが活躍する。ジャンプ攻撃でけん制しつつ狙っていこう。

連続技解説｜強襲飛翔棍後のアドリブ連続技を覚えよう

連続技①の紅蓮殺棍→強襲飛翔棍後は、キャラ限定だが連続技②、③の後半部分で追撃可能だ（対応キャラは技紹介ページ参照）。②は壁が画面内に見えない位置からの連続技。強襲飛翔棍は、強Pの3段目が当たった後、一瞬だけ遅らせて出すと下り部分も当てられる。連続技③は壁が画面内に見えているときの連続技で、➡＋強P後に相手の裏に回ったときのもの。裏に回らなかった場合は【弱P→強P】Ⓒ➡雀落としで追撃しよう。連続技④は、チェ・リム、レオナ、リアン、ルイーゼ以外の女性キャラには➡＋強Pを1回省くこと。また、リョウ、ビリー、Mr.カラテには2回目の➡＋強P後、舞には1回目の➡＋強P後に相手の裏に回るので、連続技③のしゃがみ強P以降で追撃しよう。ジヴァートマには➡＋強P後にしゃがみ強PⒸ➡雀落としとしよう。連続技⑤はマキシマ（端限定）、リアン、ミニョン、デューク（端限定）、ジヴァートマ、ニノンのしゃがみくらい限定。ゲージを使わないなら、➡＋強P×8→⬅＋強PⒸ➡雀落とし（ダメージ148＋10）がベスト。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【弱P（先端ヒット）→強P】Ⓒ➡【三節棍中段打ち～火炎三節棍中段打ち】or【紅蓮殺棍→強襲飛翔棍】	DAMAGE 37～71（ゲージ0～2）
連続技②	【弱P（近距離でヒット）→強P】Ⓒ➡強襲飛翔棍→大ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）→ダッシュ➡＋弱K（壁バウンド）Ⓒ➡【旋風棍】or【紅蓮殺棍】or【旋風棍 Ⓢ➡ 紅蓮殺棍】	DAMAGE 56～94（ゲージ0～3）
連続技③	【弱P（近距離でヒット）→強P】Ⓒ➡強襲飛翔棍→中ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）→➡＋強P→しゃがみ強PⒸ➡強襲飛翔棍→中ジャンプの下りでジャンプ強P→昇り小ジャンプ強P※	DAMAGE 80（ゲージ0）
連続技④	（画面端限定）【P投げ→⬇＋強P】→➡＋強P→一瞬待って➡＋強P→【弱P（壁バウンド）→強P】→【弱P（壁バウンド）→強P】Ⓒ➡【雀落とし】or【紅蓮殺棍】or【旋風棍 Ⓢ➡ 紅蓮殺棍】	DAMAGE 66～91（ゲージ0～3）
連続技⑤	（画面端限定）➡＋強P×6→⬅＋強P（4段目、壁バウンド）Ⓒ➡雀落とし（壁バウンド）Ⓢ➡[紅蓮殺棍]or[大旋風]	DAMAGE 165～174＋10（ゲージ3～4）

※：強襲飛翔棍以降は、➡＋弱K、⬅＋強P、中ジャンプ強P、しゃがみ弱K、右サイドステップ攻撃（強K）始動でも決められる。

対戦攻略 TACTICS クーラ・ダイアモンド

豊富な使いやすい通常技と機動力の高さがクーラの強み。さら[illegible]技に簡単で強力な連続技をも持つなど、とにかく使いやす[illegible]キャラとなっているぞ。

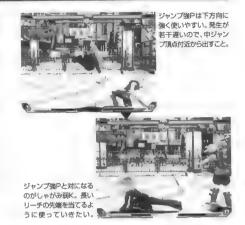
text：ハメコ

ジャンプ強Pとしゃがみ弱Kで攻め立てろ!!

機動力に長けるクーラは、中〜近距離戦を得意とする。主戦法となるのが、早く低い中ジャンプからのジャンプ強Pと、ダッシュ〜しゃがみ弱K Ⓒ▶ 弱ダイアモンドブレスによる攻め。しゃがみ弱Kの先端を当てるように出せば、弱ダイアモンドブレスガード時に反撃を受けにくくできる。相手が弱ダイアモンドブレスを待っているようなら、強ダイアモンドブレスを交ぜ、ガードさせてさらに攻め込む、というのも戦法の一つとなる。

中距離からのけん制には、リーチに優れた立ち強Pと、ジャンプ防止になる立ち弱Kが使いやすい。立ち強Pにジャンプ攻撃をかぶせられたり、緊急回避で避けられた際も、空振りキャンセル強クロウバイツやMAX版 ダイアモンドエッジで迎撃できる。

ジャンプ強Pは下方向に強く使いやすい。発生が若干遅いので、中ジャンプ頂点付近から出すこと。

ジャンプ強Pと対になるのがしゃがみ弱K。長いリーチの先端を当てるように使っていきたい。

不安要素はディフェンス面

下方向に強いジャンプ攻撃に対しては弱クロウバイツで迎撃したい。ただし、ギリギリまで引き付けないと相打ちになりやすいので注意しよう。下に強くない跳び込みには、姿勢の低いしゃがみ弱Kや、発生が早く上方向に強いしゃがみ強Pが簡単かつ強力。しゃがみ強Pの空中ヒット時は強クロウバイツが連続ヒットするのでダメージも高い。

弱クロウバイツは発生直後まで無敵時間を持つため、対空として使うには引き付けが重要となる。

さばき後の攻防

さばきに成功した後は、スキに間に合う前方小ジャンプ強P→➡+強P〜による連続技を狙うのが基本。さばき返しに対しては、小ジャンプから何も出さずに着地すればスキに反撃できる。対応の遅い相手には、さばき直後に発生の早い➡+強Pを狙うのもいいだろう。もちろん、様子見やさばかれキャンセル攻撃に対してのさばきも忘れずに。

さばき成功後は、ダメージの大きい小ジャンプ強Pからの連続技を狙おう。さばき返しには空ジャンプからの地上攻撃で対応すべし。

最速ジャンプ攻撃への対策

発生に優れた立ち弱Kが使いやすいものの、ダメージに乏しいのが難点。そこで、上方向に比較的強い⬈+弱Pも交ぜてみよう。空中ヒット時にダウンを奪えるので、ヒットを確認してから強クロウバイツにつなげられるぞ。ガード時のスキが気になるなら、スキの小さい【⬈+弱P→弱P】まで出しておき、空中ヒット時は強Pまで決めるといい。

相手がジャンプで逃げそうなら、空中ヒット時も連続技につなげられる⬈+弱Pを交ぜよう。発生速度は並なので、有利な状況で使うこと。

連続技解説 強クロウバイツ〜追加エアスピンが便利!!

連続技①は、ジャンプ強Pからの基本にして高威力連続技。パワーゲージが無いなら、強ダイアモンドブレス後、しゃがみ弱K Ⓒ▶ 強クロウバイツ〜追加エアスピンと決めよう（ダメージ54）。また、壁が近いときに強クロウバイツを決めると位置が逆転してしまうので、強ダイアモンドブレス→しゃがみ弱K Ⓒ▶ 弱ダイアモンドブレスとつなぐべし。連続技②は近距離でのけん制から連続技に持ち込める。5発目をキャンセルして弱レイ・スピンを空振りさせ、シットのみを当てるのがポイント。初段をガードされた際は【弱P→弱P→弱P】で止めれば反撃を受けない。連続技③は➡+強Pが届かない距離からの反撃技に。弱レイ・スピン、シットは、共に遅らせて出さないとヒットしないので注意。連続技④は壁際での連続技。アイスコフィン後は、若干遅らせてからダイアモンドエッジを出すとフルヒットしやすくなる。連続技⑤は壁に追い詰めた状態で【➡+強P→強P→⬇+強K】を決めた後の追撃。ジャンプ攻撃などからつなぐと【➡+強P→強P】の時点で相手が浮くので、弱ダイアモンドブレスにつなげよう。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	ジャンプ強P→【➡+強P→強P→⬇+強K】Ⓒ▶ 強ダイアモンドブレス→強クロウバイツ〜エアスピン Ⓢ▶ ダイアモンドエッジ	79（ゲージ2）
連続技②	【弱P→弱P→弱P→強P→強P】Ⓒ▶ 弱レイ・スピン（空振り）〜シット Ⓒ▶ 強クロウバイツ〜エアスピン	42（ゲージ0）
連続技③	【弱K→弱K】Ⓒ▶ 弱レイ・スピン〜シット Ⓒ▶ 強クロウバイツ〜エアスピン	45（ゲージ0）
連続技④	（相手壁際）アイスコフィン Ⓢ▶ ダイアモンドエッジ→しゃがみ強P Ⓒ▶ 弱クロウバイツ	54（ゲージ2）
連続技⑤	（相手壁際）【➡+強P→強P→⬇+強K】Ⓒ▶ 強ダイアモンドブレス→しゃがみ弱K Ⓒ▶ 弱ダイアモンドブレス Ⓢ▶ ダイアモンドエッジ→弱クロウバイツ	55+10（ゲージ2）

TACTICS Kula Diamond

対戦攻略 TACTICS

ジヴァートマ

攻撃のどれもがリーチの長いジヴァートマ。けん制でのダメージがメイン[illegible]技の威力が意外と高い。スキを見つけたら、連続技で一気に体力を奪い[illegible]

text : KYO

リーチの長いけん制技で相手を近寄らせるな！

ジヴァートマは中〜遠距離戦が得意。リーチが長くキャンセル可能なしゃがみ強Pと吹っ飛ばし攻撃、中段技となるジャンプ弱Pとジャンプ強Pに加え、飛び道具の裁炎でけん制しよう。【強P→強P→強P】は、1発目の打点が高いためジャンプをつぶしやすい。2発目は遅い中段技で、3発目はリーチが非常に長いので、たまに使うと有効だ。

接近された場合は、しゃがみ弱Pと黄泉で切り返そう。なお、しゃがみ弱Pはリーチ、発生共に優れており反撃技としても優秀。跳び込みに対しては、上半身無敵の←+弱Kや判定の強い立ち弱Kが使える。立ち弱Kは、【弱K→←+強K】まで出せば、ガードされても有利。ヒット時は連続技を狙えるので、常に入力しておくこと。

裁炎はジャンプで跳び越えるのが困難。飛び道具を貫通するので、遠距離から連発しよう。

→→+強Pは、攻撃発生は遅いが打撃に対して無敵になる。裁炎で消せない飛び道具に対して使おう。

業華振転でガードを崩せ！

業華振転中は弱Pと強Pが下段技となり、強Pや【弱P→強P】の後は受け身や横転起き上がりができない。【弱P→強P】でダウンを奪ったら、【弱P→強P】と強Kで中下段の二択を迫ろう。前者は遅めに、後者は最速で出せば起き上がりに重なる。なお、業華振転中の強Kは打点の低い技を避けられる。立ち回りで使えるので覚えておこう。

業華振転中のスタイリッシュアートは、リーチが長いため中距離から中下段の二択が可能だ。

TACTICS Jivatma

さばき後の攻防

さばき成功時は↓↙→↓+弱Pと入力。相手が何もしない場合は、しゃがみ弱Pとなるので連続技を決めよう。相手が行動をした場合は神愚羅になり、さばき返しとさばかれキャンセル前転（後転）には硬直中にヒットする。さばかれキャンセル攻撃には負けるが、ダメージが低く距離が離れるので、むしろジヴァートマにとって好都合だ。

↓↙→↓+弱Pは、さばきが成功して行動可能となってから素早く入力すること。早く入力し過ぎると神愚羅を仕込めないので注意。

最速ジャンプ攻撃への対策

相手が最速ジャンプを使う場合は、【弱K→←+強K】を置いておこう。ガードされても有利で、空中ヒットすれば【弱K→強K】Ⓒ神愚羅で追撃できる。また、【←+弱K→強K】も有効。姿勢が低くなるので、若干遅くても相手のジャンプ攻撃を避けて反撃できる。常に業華振転へと移行しておけば、ガードされても攻め込めるという利点もある。

【弱K→←+強K】はガードされても有利なため、読みが外れても問題が無い。空中ヒット時の【弱K→強K】の追撃は素早く決めよう。

連続技解説 | 闇の爪につなぐタイミングを見極めろ！

連続技①の闇の爪は、若干遅めのスーパーキャンセルで出す。神愚羅Ⓢ闇の爪はあらゆる場面で使えるので、確実に決められるようにしよう。なお、壁際では無煉爪Ⓢ闇の爪で代用（ダメージ61）。無煉爪の場合は素早く闇の爪につなごう。

連続技②は、相手を高く浮かせたときに狙える。煉獄・幟と闇の爪は最速で。なお、【強P→←+強P】、【↓+強P→強P】、【→→+強P→強P】からも狙えるが、この場合は煉獄・幟を若干遅めに入力しよう。

連続技③は、立ち状態の相手限定の連続技。【弱K→←+強K】後は大幅に有利で、しゃがみ状態の相手にヒットした場合は、連続技①がつながる。

連続技④は、ダウン追い打ちの連続技。↖+強Kが先端でヒットした場合は、立ち強Kにしよう。

連続技⑤の業華振転は、早めに入力しないと業華振転→解除となりやすい。蓮華がヒットしたらレバーを↓に入力しておき、ジャンプの頂点付近でジャンプ強Pを入力しよう。なお、業華振転中に強Kでガードを崩したときも、同様の連続技が可能だ。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【↓+弱P→↓+弱P→↓+強P→↓+強P】Ⓒ神愚羅Ⓢ闇の爪	DAMAGE 71（ゲージ2）
連続技②	【弱P→弱P→強P】Ⓒ煉獄・幟→闇の爪	DAMAGE 75（ゲージ3）
連続技③	【弱K→←+強K】Ⓒ黄泉	DAMAGE 35（ゲージ0）
連続技④	↖+強K→（相手ダウン）→【←+弱K→強K】Ⓒ神愚羅Ⓢ闇の爪	DAMAGE 66（ゲージ2）
連続技⑤	【←+弱K→強K〜業華振転】→業華振転中に強K→蓮華→（相手ダウン）→前方ジャンプ強P→立ち強KⒸ神愚羅Ⓢ闇の爪	DAMAGE 94（ゲージ2）

対戦攻略 キム

強飛燕斬で待つというディフェンシブな戦法が得意な上、接近戦も強いキム。リアンプ攻撃が若干使いにくいので、サイドステップ攻撃（強P）をメインに立ち回ろう

text : KYO

ためを維持して闘おう

強飛燕斬は、上昇中無敵なので対空技として優秀。追加技の天昇斬は硬直中も空中判定なので、手痛い反撃は受けにくい。立ち回りでは常にしゃがんで待ち、飛燕斬のタメを作っておこう。

手前側のサイドステップは、↙に入れ続けていても出せる。しかも、左右問わずサイドステップ攻撃（強P）が前進するので、これで接近しよう。

手前側のサイドステップなら、飛燕斬のためを維持したまま実行できるので、非常に相性がいい。

中下段の二択を迫れ！

接近戦では、①【↙+弱K→↙+弱K】Ⓒ➡覇気脚、②【↙+弱K→↙+弱K→←+強K】、③→+弱K Ⓒ➡覇気脚、④昇りジャンプ強K Ⓒ➡飛翔脚でガードを崩そう。①はすべて下段で、連続ヒットする。②は下段→下段→中段。画面端だと3発目がつながり、①の対となる。③と④は中段の選択肢。③は見切られやすいが覇気脚が下段。④は素早い中段だ。

②からの覇気脚は、中段・下段となるためガードの移行が困難。③も慣れるまでガードされにくい。

覇気脚キャンセルを使え！

強覇気脚はパワーゲージが2本未満（スーパーキャンセルできない）のとき、鳳凰脚を入力することで硬直がキャンセルされる（以下覇気脚キャンセル）。覇気脚キャンセル後はガードされていても有利。立ちヒットでも立ち弱Pや立ち弱Kが連続ヒットするので、連係や連続技に使おう。なお、鳳凰脚は↓↙←→+Kと入力すればOKだ。

入力が難しいが、使いこなせば強力な武器になる。↓↓+強K→↓↙←→+Kと一気に入力だ。

さばき後の攻防

キムは出始めをキャンセルできる通常技や特殊技が無いため、素直に読み合ったほうがいい。発生が早く、見返りが望める立ち弱Pや立ち強Pを早めに出したり、遅めに出したりしてタイミングを読まれないようにしよう。このとき、ダッシュなどでフェイントをかけるのも有効。また、↙+弱Kと最速ジャンプ強Kを使い分けるのも有効だ。

さばきに成功したら、タイミングを変えつつ中下段の二択や発生の早い立ち弱Pから連続技を狙う。また、トドメなら投げもアリ。

最速ジャンプ攻撃への対策

最速ジャンプ攻撃対策には、強飛燕斬。タメ時間は意外と短く、中ジャンプの着地には出せるので、跳び込みをガード後に最速ジャンプ攻撃を出す相手にも使える。たとえガードされても、天昇斬につなげばリスクが小さい。起き攻めのときは覇気脚が有効。立ちガードを崩しつつ最速ジャンプ対策もできるので、使い分けよう。

最速ジャンプだけでなく、割り込みに対しても強飛燕斬は使える。なお、見返りを求めるならさばき（上段）を使うといい。

連続技解説｜鳳凰脚は簡易入力を活用せよ

連続技①は、昇りジャンプ強Kでしゃがみガードを崩したときに狙いたい連続技。鳳凰脚は、強飛翔脚の8段目がヒットした瞬間に入力を完成させよう。

連続技②は下段始動の連続技。弱覇気脚〜鳳凰脚は、↓↓+弱K→↓↙←→+Kで入力。弱覇気脚がヒットする瞬間に鳳凰脚のコマンドを完成させよう。

連続技③のしゃがみ弱K以降は、ダウン追い打ち。1回目のしゃがみ弱Kが若干シビア。画面中央で←+強Kがヒットした場合は、しゃがみ弱Kを省いて直接弱覇気脚〜鳳凰脚でダウン追い打ちすること。

連続技④は覇気脚キャンセルを利用した連続技。そのため、パワーゲージ2本未満のときにしか狙えない。素早い入力が問われる連続技で、特に1回目の弱Pと強飛燕斬へつなぐところは要練習。

連続技⑤はマキシマ、デューク、ジヴァートマ以外に決まる連続技。三連撃・壱式は、しゃがみ状態の相手に空振りしやすい。弱覇気脚は素早く移行したいが、正確に入力しないとフェイントとなるので注意。余裕を持たせるためにも、灼火襲はすぐに出そう。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	ジャンプ強K Ⓒ➡ 強飛翔脚 Ⓢ➡ 鳳凰脚	DAMAGE 68（ゲージ2）
連続技②	【↙+弱K→弱K】Ⓒ➡ 弱覇気脚〜鳳凰脚	DAMAGE 53（ゲージ1）
連続技③	（相手壁際）【↙+弱K（壁よろけ）→弱K（壁よろけ）→←+強K】→（相手ダウン）→しゃがみ弱K×3 Ⓒ➡ 弱覇気脚〜鳳凰脚	DAMAGE 50+10（ゲージ1）
連続技④	（相手壁際）[【↙+弱K（壁よろけ）→弱K（壁よろけ）】]or[→+弱K（壁よろけ）] Ⓒ➡ 強覇気脚（覇気脚キャンセルをして）→【弱P→弱P→弱K→強P】→しゃがみ弱K Ⓒ➡ 強飛燕斬〜天昇斬	DAMAGE 45〜49+5〜10（ゲージ0）
連続技⑤	立ち弱P Ⓒ➡ 三連撃・壱式〜三空撃→灼火襲〜弱覇気脚〜ダブルデチャギ→（着地）鳳凰脚	DAMAGE 67（ゲージ1）

TACTICS Kim

対戦攻略 TACTICS 服部 半蔵

通常技のリーチが長く、使いやすいものがそろっている半蔵。素早いダッシュとジャンプ強Kの跳び込みで近寄り、高威力のモズ落としと真・モズ落としを狙え。

text：KYO

立ち弱Kで相手をけん制しジャンプ強Kで接近しろ！

中距離では、立ち弱Kと吹っ飛ばし攻撃によるけん制がメイン。また、当たらない位置での弱火遁の術も有効。ガードされるとスキが大きいので、ギリギリ当たらない位置で出すのがポイントだ。

中段の➡+弱Kは、打点の低い技を避けられる。発生は遅いが、吹っ飛ばし攻撃と同様の使い方ができ、【➡+弱K→弱K→⬇+強K】とつなげばガードを揺さぶれる上、有利な状態で接近可能だ。

接近したら、しゃがみ弱Kとの昇りジャンプ強Kでガードを崩そう。前者は立ち状態の相手にヒットすれば、モズ落としや真・モズ落としがつながるので、常に仕込んでおくこと。また、般若はしゃがみ状態の相手を投げられる。跳び込みの後や通常技をキャンセルしてたまに使おう。

対空には、禁じ手 微塵隠れや忍法 天魔覆滅が強力。ただし、前者はリーチが短いので注意。

パワーゲージに余裕があるなら、ジャンプ以外で避けられない必滅一閃・モズ落としも使おう。

モズ落としを狙え！

➡+弱Pと⬊+強Pは、攻撃判定発生前にもキャンセル可能。どちらも前進するので、モズ落としでキャンセルすれば離れた間合いから投げられる。

また、壁際で小or中ジャンプ昇り強Kがヒットし壁よろけを誘発したら、着地後モズ落としがつながる。最速ジャンプからでも狙える上、しゃがみ状態の相手にも決まるので積極的に使おう。

⬊+強Pは姿勢が低くなるので、打点の高い攻撃をくぐれる。ここからモズ落としを決めよう。

さばき後の攻防

さばき成功時は、⬇⬊➡ニュートラル弱Pと入力。相手がさばき返しをすれば弱火遁の術、何もしなければ立ち弱Pとなる。立ち弱Pになったときのことも考えて、スタイリッシュアートまで仕込んでおこう。また、➡+弱Pと⬊+強Pの出始めはキャンセルできるのでこれを利用するのも有効。➡+弱Pは⬇⬊➡+弱P後弱Pを連打しておこう。

弱火遁の術は、持続時間が長いのでさばかれキャンセル前転or後転にもヒットする。さばかれキャンセル攻撃には各種さばきで応戦だ。

最速ジャンプ攻撃への対策

➡+強Pはガードポイントがあるため、最速ジャンプ攻撃をガードして反撃できる。ジャンプ強Kで跳び込んだ後、最速ジャンプ攻撃に対して使おう。

起き上がりに最速ジャンプを攻撃を出す相手には、ジャンプ強Kと⬊+強Pで中下段の二択を迫るといい。前者は空中ヒットでも弱烈風手裏剣がヒット、後者は弱火遁の術で連続技を狙える。

最速ジャンプ攻撃を多用する相手には、空中ヒットでも連続技を狙える攻撃で中下段の二択を迫ろう。ガードされ始めたらモズ落としを使え。

連続技解説｜難度は低くても威力は十分！

連続技①は壁際で狙えるパワーゲージを消費しない連続技。画面中央で決める場合は、⬊+強P Ⓒ➡ 弱火遁の術を省くこと（ダメージ40）。弱火遁の術は、最後の強Kの1段目がヒットした瞬間に入力しよう。

連続技②は、しゃがみ限定の連続技。【➡+弱P→弱P】後の立ち弱Kはボタン連打で構わない。

連続技③は、ダウン追い打ちの連続技。真・モズ落としは素早くつなげよう。なお、ダウン時間の長いキャラは、⬊+強P後直接➡+弱Pがつながる。

連続技④は、中段技の➡➡+強P始動の連続技。着地したら素早く忍法 天魔覆滅につなげよう。

連続技⑤は、壁際限定の連続技。最後の強Kの2段目がヒットした後、着地したら素早く禁じ手 微塵隠れにつなぐ。硬直が解けた瞬間に➡➡+弱Kへつないで、弱火遁の術で締めよう。禁じ手 微塵隠れの入力が遅れた場合は、➡➡+弱Kを省けばいい。

そのほかでは、しゃがみ弱K Ⓒ➡ モズ落としor真・モズ落としが、キャンセルが遅くてもつながるため使いやすい。ダメージは前者が31、後者が57だ。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	（相手壁際）【弱P→弱P→強P→強P→弱K→⬇+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K（1段目）】Ⓒ➡ 弱火遁の術→⬊+強P Ⓒ➡ 弱火遁の術	DAMAGE 54※（ゲージ0）
連続技②	（相手しゃがみ状態）【➡+弱P→弱P】→【弱K→弱K→強P】Ⓒ➡ 般若	DAMAGE 42（ゲージ0）
連続技③	⬊+強P Ⓒ➡ 真・モズ落とし（空振り、相手ダウン）→【➡+弱P→➡+弱P→➡+強P→強K】Ⓒ➡ 弱火遁の術	DAMAGE 39（ゲージ1）
連続技④	➡➡+強P Ⓒ➡ 忍法 天魔覆滅	DAMAGE 86（ゲージ3）
連続技⑤	【弱P→弱P→強P→強P→弱K→⬇+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K（壁バウンド）】Ⓒ➡ 禁じ手 微塵隠れ（壁バウンド）→➡➡+弱K Ⓒ➡ 弱火遁の術	DAMAGE 75※（ゲージ2）

※:壁よろけを誘発していないときのダメージ。壁よろけを誘発したときはダメージ70+10

TACTICS Hanzo Hattori

リリィ・カーン

ジャンプ攻撃のリーチを生かした立ち回りは兄同様強力。反撃を受けにくい技もいくつか持っているので、遠距離戦だけでなく接近戦をこなすこともできる。

text ロケット

ガードされてもフォローは効く。積極的に仕掛けよう

けん制技で使いやすいのは、リーチに優れた空中吹っ飛ばし攻撃とジャンプ弱P。これらの技で接近を防ぎつつ、相手が動こうとしたところに⬅+弱Pをヒットさせよう。一気に距離を詰めようと大ジャンプで接近してくる相手は、無敵技のはれるやで落とせるぞ。そして、スキあらば昇り中ジャンプ強Pやめくり強Kを狙い、連続技を決めていこう。跳び込みからつなげる技は、すすはらい、しゃがみ強P、➡+弱Kがオススメ(前のものほど発生が早く、後ろになるほど威力が上がり、フォローも効く)。通常技ガード時はすすはらいや、一生懸命！モップがけ Ⓒ➡ すすはらいで暴れをつぶし、すすはらいガード時は派生技を交ぜることで、相手の反撃の的をそらしていきたい。

昇り中ジャンプ強Pは、近距離から出すと相手の反応が間に合わず、対応されにくい強力な技だ。

すすはらい・飛中に後退してすすはらい・襲とすると、ガード時に間合いが離れ、反撃されにくい。

すすはらい着地キャンセル

すすはらいの着地4～5フレーム前に弱Por強Pを押すと、着地の硬直をキャンセルして、押したボタンに対応した通常技を出せる(レバー方向で立ち、しゃがみ、ジャンプ攻撃を使い分け可能)。そして、このとき出した通常技の1フレーム目は、吹っ飛ばし攻撃や、サイドステップなどの同時押し入力の行動と、超必殺技でキャンセル可能だ。同時押し入力の行動を出す場合は、出したい行動の入力に含まれるボタンの通常技を出し、直後に残りのボタンを押せばOK(例えば、空中吹っ飛ばし攻撃を出す場合は、レバーを上に入れっぱなしにしながら強Pを押し、直後に強Kを入力すればいい)。このテクニックは難度は高いものの、連続技、反撃防止などさまざまな用途に使えるのでマスターしておこう。

さばき後の攻防

さばき後に➡+弱P→➡+弱Pが当たる前に➡⬊⬇⬊⬅➡+弱P→➡⬇⬊+強Pとすると、相手が何もしなかった場合は➡+弱P Ⓒ➡ すすはらい、相手がさばきを入力した場合は一生懸命!モップがけがヒットする。入力が遅れると、一生懸命!モップがけをガードされることがあるため、さばき後、硬直が解けたら最速で入力を開始すること。

文中のものは難度が高めなので、発生の早い➡+弱Kを狙うのもいいだろう。立ち回りでのさばきにも同様に➡+弱Kで反撃だ。

パワーゲージを使った攻め

1、2段目が中段判定のヒップアタックと、2段目のみ下段判定のローリングキックは予備動作が似ていて、二択攻撃として機能する。パワーゲージが2本以上あるなら、ガードされても猛威冷風棍でスキをカバーできるぞ。なお、どちらも動作途中から足元無敵で、通常技をキャンセルして出した場合は打点の低い技には割り込まれにくい。

ヒット時の追撃も猛威冷風棍がおすすめだ。ヒップアタックから出す場合は、引き付けて出し、初段を当てるようにしよう。

連続技解説｜すすはらい着地キャンセルを極め、攻撃力を上げよう

連続技①、②、④は上記のすすはらい着地キャンセルを使ったもの。①、②の➡+弱K Ⓒ➡ すすはらいは遅めにつなげると、すすはらいがフルヒットする。連続技①はジェニー以外の女性キャラ、京、リョウ、庵、キム、半蔵、京CLASSIC、Mr.カラテ、ハイエナ限定。兄さんと一緒！旋風棍はボタンを連打し、4～5ヒットさせてから猛威冷風棍につなごう。空中吹っ飛ばし攻撃後、直接すすはらいが届く距離なら、すすはらい→しゃがみ強P Ⓒ➡ 猛威冷風棍で追撃しよう。連続技②は、連続技①の対応キャラとジェニー以外に決めるもの。兄さんと一緒！物干し中段打ちで壁に到達した場合は、おまけです！まで決められる。なお、➡+弱K後、直接兄さんと一緒！大旋風につなげれば難度が下がり、キャラや距離に左右されずに決められる(ダメージ75)。連続技⑤は壁際で密着しているとき限定の連続技で、特定のキャラのしゃがみ状態にのみ決まる(※)。パワーゲージを使わない場合は、➡+強P×8→⬅+強P(3段目) Ⓒ➡ 雀落としにしよう(ダメージ146+10)。

連続技	コマンド	ダメージ
連続技①	➡+弱K Ⓒ➡ すすはらい→前方ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃(壁バウンド)→ダッシュ➡+弱K(壁バウンド)→[兄さんと一緒!旋風棍] or [兄さんと一緒!旋風棍 Ⓑ➡ 猛威冷風棍(押しっぱなし)]	DAMAGE 63～91 (ゲージ0～2)
連続技②	➡+弱K Ⓒ➡ すすはらい→立ち強P(1段目) Ⓒ➡ 兄さんと一緒!物干し中段打ち	DAMAGE 42 (ゲージ0)
連続技③	⬅+弱P(1段目)→一生懸命!モップがけ Ⓒ➡ ヒップアタック Ⓑ➡ 猛威冷風棍(押しっぱなし)	DAMAGE 66 (ゲージ2)
連続技④	(相手壁際)➡+強P→しゃがみ強P Ⓒ➡ すすはらい(壁バウンド)→後方小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃(壁バウンド)→[すすはらい] or [猛威冷風棍(押しっぱなし)]	DAMAGE 60～72+5 (ゲージ0～1)
連続技⑤	(相手壁際)➡+強P×6→⬅+強P(2段目) Ⓒ➡ 兄さんと一緒!旋風棍→[猛威冷風棍(押しっぱなし)] or [兄さんと一緒!大旋風]	DAMAGE 155～159+10 (ゲージ2～3)

※:対応キャラは、アッシュ、瀬口、K、テリー、クラーク、アルバ、リアン、ミニョン、デューク、ジヴァートマ、ギース、ニノン、ワイルドウルフ、ハイエナ。

TACTICS Lilly Kane

対戦攻略 リチャード・マイヤ

TACTICS

text：ケンちゃん

無理やり近付いて中下段攻撃の二択で崩せ！

中下段の二択を生かすため、まずは相手に接近するのが先決。幸いなことにジャンプ強Kと空中吹っ飛ばし攻撃はリーチが長く迎撃されにくいので、中ジャンプを利用して積極的に跳び込みを試みよう。ジャンプ攻撃をガードさせて有利な状況を築いたら、立ち強Kとしゃがみ強Kで中下段の二択を仕掛ける。どちらもヒット時の見返りが大きいものの、ジャンプ攻撃からは連続ガードにできないため相手にジャンプで避けられがちになる。そのため、この二択に加えて、ジャンプ防止用に【弱P→弱P】も交ぜるといいぞ。【弱P→弱P】はガードされても、【弱P→弱P→強K→⬇+強K】と【弱P→弱P→⬇+強K】に分岐すれば、中下段の二択で相手のガードを揺さぶれる。

弱ローリング・トマホークに無敵はあるが、それほど性能が高くないので受け身に回るのは禁物。

相手のスキにはしゃがみ強Pか立ち強Pでの反撃を意識しよう。ここからは連続技④を決めたい。

壁際でドラゴンフライ

壁際でダウンを奪った後は、ドラゴンフライの構えで起き上がりを攻め込んでいこう。ドラゴンフライ中は追加弱Kと追加強Kで二択を迫るのがセオリー。どちらも攻撃発生が早いので見切られることは無い。この後は構えを維持できるので、再度起き上がりを攻め込める。なお、構えを解除したいときは、下段始動の➡+強Kを活用しよう。

ドラゴンフライ中の二択に困って無敵技を出す相手には、しっかりガードで対処して反撃しよう。

さばき後の攻防

各種さばきを成功させた後は、立ち強Kとしゃがみ強Kで二択を仕掛けるのが基本。これに加え、ジャンプ強Kでのめくりも使い分ければ、相手はさばきのタイミングを絞れなくなる。どの攻撃がヒットしても見返りが大きいので効果的だ。相手のパワーゲージが1本あるときはこれらの行動に加え、さばかれキャンセル攻撃待ちも交ぜよう。

下段の選択肢はしゃがみ弱K Ⓒ▶ ワイルドダンスでもいい。キャンセルタイミングが早いので難しいが、成功したときのダメージは魅力。

最速ジャンプ攻撃への対策

リチャードの空中吹っ飛ばし攻撃はリーチがかなり長いため、空中に逃げる相手の行動をつぶしやすい。ただし、壁際以外では空中吹っ飛ばし攻撃をヒットさせても追撃できないので、あえてさばき（上段）で対処するのもあり。パワーゲージが3本あれば連続技のダメージが大きいので、相手にとってはかなりのプレッシャーになるはずだ。

壁際では空中吹っ飛ばし攻撃から、直接強ローリング・トマホーク～スパローイーグルorスカッドウルフへつないでいこう。

連続技解説｜ワイルドダンスへつなぐ連続技で大ダメージを与えろ！

連続技①は相手がしゃがみ状態か、立ち弱Pの先端をヒットさせたときにつながる連続技。⬇+強K後は強ローリング・トマホークまで出しておき、パワーゲージが3本以上あるときのみスカッドウルフへつなごう。連続技②は壁際付近でP投げを決めたときに狙う。完全に壁際に居る状況ではしゃがみ弱Pで追撃して、相手の着地際を中下段攻撃の二択で攻め込もう。連続技③は下段始動のダウン追い打ち連続技。スタイリッシュアートからは素早くキャンセルして強ローリング・トマホークへ。連続技④は反撃用、連続技⑤は中段始動の連続技。ワイルドダンスの11段目（⬇⬋⬅+強K部分で止める）をヒットさせた後は、パワーゲージが2本余っている状況ではヴァイオレントエレファントへ。パワーゲージが残っていない場合は、11段目の動作中にレバーを⬇へ入力しながら強Kボタンを連打して、しゃがみ強Kへつなごう。なお、11段目の時点で壁際まで移動した場合は、吹っ飛ばし攻撃 Ⓒ▶ 強ローリング・トマホーク～スパローイーグルでの追撃に切り替えること。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	（相手しゃがみ状態）【弱P→弱P→⬇+強K】Ⓒ▶［強ローリング・トマホーク～スパローイーグル］or［強ローリング・トマホーク～スカッドウルフ Ⓢ▶ ヴァイオレントエレファント］	DAMAGE 36～80（ゲージ0～3）
連続技②	（相手壁付近）P投げ→［強ローリング・トマホーク～スパローイーグル］or［強ローリング・トマホーク～スカッドウルフ Ⓢ▶ ヴァイオレントエレファント］	DAMAGE 35～78（ゲージ0～3）
連続技③	【⬇+強K→⬇+強K→⬇+強K】Ⓒ▶［強ローリング・トマホーク～スパローイーグル］or［強ローリング・トマホーク～スカッドウルフ Ⓢ▶ ヴァイオレントエレファント］	DAMAGE 40～84（ゲージ0～3）
連続技④	立ち強P Ⓒ▶［強ローリング・トマホーク～スパローイーグル］or［ローリングアルマジロ］or［ワイルドダンス（11段目）→ヴァイオレントエレファント］	DAMAGE 39～145（ゲージ0～5）
連続技⑤	（相手しゃがみ状態）立ち強K Ⓒ▶［強ローリング・トマホーク～スパローイーグル］or［ワイルドダンス（11段目）→【⬇+強K→⬇+強K（空振り）→⬇+強K】Ⓒ▶ 強パオパオシャワー］	DAMAGE 45～133（ゲージ0～3）

TACTICS Richard Myer

ナイトメアギース

対戦攻略 TACTICS

ギースは疾風拳と烈風拳のおかげで遠距離戦の立ち回りは右に出るものが
接近戦は発生の早い立ち弱Pと強力な各種当て身投げで対応すれば完

text ケンちゃん

疾風拳と空中吹っ飛ばし攻撃で制圧！

体力が相手より多い状況では、遠距離を維持するのが基本。疾風拳を出していれば、相手の前転以外の接近手段を無効化できるため、この飛び道具を軸に立ち回っていきたい。また、地上からの接近を防止するために烈風拳も交ぜよう。烈風拳を嫌がってジャンプする相手には、上段当て身投げやさばき（上段）で対応していくこと。

逆に相手へ接近するときは、中ジャンプ強Kを使おう。ギースはジャンプの軌道が低いため、中段攻撃さながらの速度で跳び込みを仕掛けられるのだ。中ジャンプ強Kが届く距離で相手が警戒し、立ちガードが多くなったら、リーチが長い下段攻撃の➡＋弱Kがヒットしやすくなるはず。ここからの連続技は高威力なので、確実に成功させよう。

疾風拳を前転で避けられて密着されると、着地に反撃を受ける場合がある。この距離では……、

空中吹っ飛ばし攻撃での様子見が大事。このとき相手が前転してきたら羅生門かP投げを決めよう。

上半身無敵で避けろ！

立ち弱P始動のスタイリッシュアートなど、打点が高いけん制技を多用する相手には、➡⬅＋強Pを活用しよう。➡⬅＋強Pは発生は遅いものの、攻撃発生間際まで上半身無敵があるため、相手の打点が高い技をかいくぐりつつ攻撃できるのだ。【➡⬅＋強P→強P】まで決め打ちで出しておき、ヒット時は強邪影拳やデッドリーレイブにつなげよう。

効果的な下段技が少ないキャラには絶大な効果を発揮する。相手の技を見極めてから使おう。

さばき後の攻防

➡＋弱Kに空振りキャンセルがかかるものの、その後はダブル烈風拳しかつながらないためイマイチ効果が薄い。そのため、小ジャンプ強Kと➡＋弱Kで擬似的に中下段の二択を迫った方が、見返りが大きく効果的といえるだろう。さばかれキャンセル攻撃を相手に出された場合は、上段当て身投げや中段当て身投げで対応したい。

中段当て身投げで相手のさばかれキャンセル攻撃を受け止められるようになれば、さばきの攻防で精神的に有利な状況に立てる。

最速ジャンプ攻撃への対策

相手の最速ジャンプ攻撃には、空中吹っ飛ばし攻撃で対策を講じるといい。ギースの空中吹っ飛ばし攻撃は攻撃判定が強い上に持続が長く使いやすい。ステージ中央では単発で終わってしまうが、壁際では空中吹っ飛ばし攻撃→【➡＋弱K→強P】Ⓒ➡レイジングストームが入る。確実に決めて、ダメージソースとして役立てたい。

若干リスキーだが、相手のあからさまな最速ジャンプ攻撃暴れには上段当て身投げで対応するのもあり。成功時の見返りは大きいぞ。

連続技解説 | レイジングストームの入力精度がキモとなる

連続技①の烈風拳Ⓢ➡レイジングストームは、キャンセルが遅れると連続ヒットしない。⬋⬇⬊➡＋弱P→➡⬊⬇⬋⬅⬉＋弱Pとコマンドを複合させて入力しよう。連続技②はダウン追い打ちでしゃがみ弱Kを当てた瞬間に、強Kを連打するのがコツだ。また、ダウン状態の相手には邪影拳が全段ヒットしないので、2段目にスーパーキャンセルをかけること。

連続技③も下段始動。強邪影拳が壁付近でヒットしたときは、3段目からレイジングストームへつなぐ。このとき、相手が高い位置で壁バウンドした場合は、レイジングストームの硬直が解けた瞬間にレイジングストームを再度出そう。成功すればパワーゲージ1本で33ダメージ追加できる。連続技④は烈風拳Ⓢ➡デッドリーレイブ部分を最速のキャンセルでつなぐのが成功の秘訣だ。パワーゲージが3本時は【弱K→⬉＋強P】から直接デッドリーレイブへ（ダメージ86）。連続技⑤は壁際の壁よろけを利用した連続技。【弱P→弱P→強P】がヒットした瞬間に弱Pを連打しておくと成功しやすい。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【弱P→弱P→強P→強P→➡＋強P】Ⓒ➡［烈風拳Ⓢ➡レイジングストーム］or［ダブル烈風拳Ⓢ➡デッドリーレイブ］	DAMAGE 61～93（ゲージ2～4）
連続技②	【➡＋弱K→⬇＋弱K→⬇＋強K】→［しゃがみ弱K×2→しゃがみ強KⒸ➡弱邪影拳（2段目）Ⓢ➡レイジングストーム］or［しゃがみ弱K→しゃがみ強KⒸ➡ダブル烈風拳Ⓢ➡デッドリーレイブ］	DAMAGE 70～104（ゲージ2～4）
連続技③	（相手立ち状態）【➡＋弱K→強P】Ⓒ➡［デッドリーレイブ］or［（相手壁際付近）強邪影拳（壁バウンド）Ⓢ➡レイジングストーム→レイジングストーム］	DAMAGE 90～106（ゲージ3）
連続技④	【弱K→⬉＋強P→⬆＋強P】→［レイジングストーム］or［【➡＋弱K→強P】Ⓒ➡烈風拳Ⓢ➡デッドリーレイブ］］	DAMAGE 53～103（ゲージ1～4）
連続技⑤	（相手壁際）【弱P→弱P→強P】（壁よろけ）→【弱P→弱P→強P】（壁よろけ）→［【弱P→弱P→強P】Ⓒ➡レイジングストーム］or［【弱P→弱P】Ⓒ➡ダブル烈風拳Ⓢ➡レイジングストーム］or［Ⓒ➡ダブル烈風拳Ⓢ➡デッドリーレイブ］	DAMAGE 51～93+10（ゲージ1～4）

対戦攻略 ニノン・ベアール

ニノンは飛び道具と信頼できる対空技、使いやすいジャンプ攻撃に豊富なガード崩し手段を併せ持つバランスキャラ。状況に応じて戦法を変化させられるのが強みだ

text：ハメコ

デミウルゴスの雷光を盾に遠距離戦を挑め

まずは後方中ジャンプ強Kなどで距離を取り、離れた間合いから攻撃判定が大きく小・中ジャンプで跳び越されにくいデミウルゴスの雷光でけん制、相手が高いジャンプで跳び込んできたところを弱アラディアの吐息で迎撃する、というのがニノンの基本戦法となる。相手との間合いが近付いてきたら、デミウルゴスの散華に派生させるのが有効。相手が前転やサイドステップでデミウルゴスの雷光を回避しようとした際にヒットを望める上、若干ながらデミウルゴスの雷光のスキを軽減できるのだ。ここに、横方向に強い後方or垂直ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃によるジャンプ防止や、間合いを離せる移動技である強Kリリスの誘惑を交え、遠距離戦を徹底していきたい。

デミウルゴスの雷光は攻撃判定が大きく、小・中ジャンプで跳び越されにくいのが最大の利点。

空中吹っ飛ばしを置いておき、相手の跳び込みを未然に防ぐ、というのも取り入れておきたい。

豊富な中段でガードを崩せ!!

ニノンは近距離の攻め手も豊富。接近する際は、持続時間が長く下に強い中ジャンプ強Kが使いやすい。接近に成功したら、ヒット時に連続技を決められる下段のしゃがみ強Kと、いつでも出せる中段の【➡➡+強K→⬅+強K】、ジャンプで逃げられた際に立ち強Kに化けてくれる中段打撃投げの強サラマンデルの抱擁で二択を迫ろう。

サラマンデルの抱擁は低リスク。ガード時のスキが小さく、ジャンプで逃げられても立ち強Kが出る。

さばき後の攻防

さばき成功後は、【➡+弱K(→サラマンデルの抱擁)→⬇+強K】と素早く入力。ここで相手がさばき返しをしてくれれば、➡+弱Kが空振りキャンセルされてサラマンデルの抱擁が発生、さばき返しのスキに決まるという寸法だ。相手がさばき返しをしてこなかった場合は【➡+弱K→⬇+強K】が決まり、連続技に持ち込めるので損は無いぞ。

さばきに成功したら、空振りキャンセル可能な➡+弱Kを出してサラマンデルの抱擁を入力。どっちに転んでもダメージを与えられるのだ。

壁際に追い詰めて火力アップ

相手を壁際に追い詰めた後は、➡➡+強K Ⓒ 弱アラディアの吐息(ダメージ28)orメルクリウスの沈黙(ダメージ48)、サラマンデルの抱擁 Ⓢ メルクリウスの沈黙(ダメージ65)など、中段からの連続技が強力になるので、どん欲に二択を仕掛けていきたいところ。また、P投げ→ジャンプ弱P(ダメージ25)といった追撃も可能となるのだ。

壁際に追い詰めた状態でP投げを決めた後、最速のジャンプ弱Pが空中ヒットする。相手を壁際から逃してしまうのでトドメに使おう。

連続技解説 | 壁バウンドの高さを調整した連続技を構築する

連続技①は、下段の要であるしゃがみ強Kからの追撃。しゃがみ弱Kはタイミング良く出していこう。なお、Mr.カラテなど頭部の大きいキャラには、しゃがみ強K→しゃがみ弱P→【弱K→弱K→弱K】Ⓒ メルクリウスの嘆きでダメージ35と、威力アップを図れる。連続技②はさばき成功時に狙う連続技。こちらからは、立ち弱Kがダウン追い打ちとして確実に決まるので簡単だ。連続技③はパワーゲージを使った連続技。ニノンはスーパーキャンセルを活用した連続技に乏しいので、早い段階で直接超必殺技につないだ方が高威力となるのだ。連続技④は壁際付近でしゃがみ強Kを決めた後のダウン追い打ち。【弱K→弱K→弱K】Ⓒ 強アラディアの吐息とつなげば、非常に高い位置で壁バウンドを誘発できるので、吹っ飛ばし攻撃による追撃が間に合うのだ。連続技⑤はパワーゲージ3本を使った強力連続技。強アラディアの吐息へのキャンセルは最速で入力しないと空振りしてしまいやすいぞ。また、相手がしゃがみ状態だと、【弱P→➡+弱P→➡+強P】の3発目が連続ヒットしない点にも注意したい。

連続技	内容	DAMAGE
連続技①	しゃがみ強K→しゃがみ弱K×4→弱アラディアの吐息	DAMAGE 31 (ゲージ0)
連続技②	【➡+弱K→⬇+強K】→【弱K→弱K→弱K】Ⓒ メルクリウスの嘆き	DAMAGE 38 (ゲージ2)
連続技③	【弱K→弱K】Ⓒ メルクリウスの沈黙	DAMAGE 60 (ゲージ2)
連続技④	(相手壁際)しゃがみ強K→【弱K→弱K→弱K】Ⓒ 強アラディアの吐息(壁バウンド)→吹っ飛ばし攻撃	DAMAGE 40 (ゲージ0)
連続技⑤	(相手壁際・立ち状態)【弱P→➡+弱P→➡+強P】Ⓒ ヘカーテの黒い月→【⬇+強K(空振り)→強K(壁バウンド)】Ⓒ 強アラディアの吐息(壁バウンド)→空中吹っ飛ばし攻撃	DAMAGE 87 (ゲージ3)

TACTICS Ninon Beart

フィオ（フィオリーナ・ジェルミ）

多彩な飛び道具を持つフィオは遠距離戦が得意。一つ一つの技の性能を把握し、状況によって使い分ければ、立ち回りのリスクをかなり抑えることができる

text：ロケット

守るときは空中、攻めるときは地上の飛び道具を使おう

スキの小さい弱グレネード・タイプAを、相手のジャンプの軌道をさえぎるように出してけん制し、これを出せないようなタイミングでの跳び込みは、垂直ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃、弱K:A:M:I:K:A:Z:Eで迎撃しよう。また、少し離れた距離ではファイアボム・タイプAも有効。全体動作は長いが、火炎部分の持続時間が長く、軸移動や前転などの回避行動にも当たりやすい。相手の手前に落ちるよう弱強を使い分けていこう。これらの技でダウンを奪った後は、ファイアボム・タイプGをダッシュで追いかけ、攻勢に出るといい。

ダッシュや空中吹っ飛ばし攻撃で接近したら、↙+強Kから↓+強K（連続ヒットする下段）と→+強K（中段）に派生させ、二択攻撃を仕掛けよう。↓+強Kにつなぐときは初段の時点でヒット確認し、ガード時のみ2発目をSPECIALミッション：セットアップトンファでキャンセルすれば、2発目ガード時でも先に動け、攻めを継続できる。また、セットアップトンファ発動中はガードゲージが減らなくなる。ガードやガードキャンセル攻撃の割合を増やし、じっくり立ち回っていこう。

ヘヴィマシンガン・対地用は3連発の飛び道具。相手の飛び道具に合わせて出せば撃ち勝てるぞ。

強力！　最低空飛び道具

強のグレネード・タイプA、弱、強のファイアボム・タイプAは、地上から「↓↙←↘と入力後3フレーム以内にボタン」で出すと、動作後半の宙返り部分がカットされ、スキが大幅に小さくなる。この入力法で出した各種強飛び道具は小or中ジャンプで跳び越されにくい軌道をしており、攻め、けん制などさまざまな状況で使っていけるぞ。

弱ファイアボム・タイプAは自身の目前に炎が広がり、めくり以外の飛び込みを無力化できる。

さばき後の攻防

さばき後、↓↙→↙+弱K強K同時押し→↓+強Kと入力すると、相手が何もしなかった場合は【↙+強K→↓+強K】が、相手がさばきを入力した後にこちらの入力が完成した場合は弱K:A:M:I:K:A:Z:Eがヒットする。また、セットアップトンファを未発動時は【↓+強P→強P】の発生が早く、見返りが大きいので狙っていこう。

セットアップトンファ発動中なら→+弱Pが有効だ。さばきを入力する相手には、押しっぱなしにすることで発生を遅らせよう。

壁際での攻め方

【↙+弱P→強P→強P→強P】は4発目まですべて連続ガードで、3発目で止めればガード時でも先に動ける。画面中央時は2発目がしゃがみ状態に当たらないので使いにくいが、壁際では初段ヒット時に壁よろけを誘発して立ちやられとなり、使い勝手が一気に向上するぞ。この連係でガードゲージをケズり、一気に攻め倒そう。

3発止めのほか、4発目 Ⓒ→ 弱グレネード・タイプAも使いやすい。ガード時の状況はほぼ五分なので、発生の早い技に連係させよう。

連続技解説　状況に合わせて威力の高いものを狙っていこう

連続技①、②は、【↙+強K→→+強K】の2発目を相手が受け身を取られなかったときも決められる。連続技①は締めの↓+強Kをキャンセルし、画面中央なら強ファイアボム・タイプG、壁際なら弱グレネード・タイプGを出して起き上がりを攻めよう。連続技②はパワーゲージが足りないときは、ヘヴィマシンガン・対空用後、昇り小ジャンプ弱P Ⓒ→ グレネード・タイプAで追撃だ。連続技③はセットアップトンファを発動していないときの方が初段の発生が早く、画面中央でも大ダメージを与えられる。FINALミッション:フィオフィオタイム後の追撃は壁に近い距離で決めたとき限定。そのほかの状況ではヘヴィマシンガン・対地用で追撃すること。パワーゲージが足りないときは、【↓+強P→強P】始動の場合はSPECIALミッション:スウィングトマホークにつなげるのも有効。連続技④のスーパーキャンセルはK:A:M:I:K:A:Z:Eがヒットした瞬間に行うこと。連続技⑤はセットアップトンファ発動中の【→+弱P→弱P→弱P】始動でも決められる。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【↙+強K→↓+強K】→しゃがみ弱K→しゃがみ弱K→【↓+弱K→↓+弱K→↓+強K】	DAMAGE 36（ゲージ0）
連続技②	（相手壁際）【↙+強K→↓+強K】→吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）Ⓒ→ヘヴィマシンガン・対空用 Ⓢ→［SPECIALミッション:スウィングトマホーク］or［FINALミッション:フィオフィオタイム→ダッシュ吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）Ⓒ→K:A:M:I:K:A:Z:E］	DAMAGE 65～95+5（ゲージ2～4）
連続技③	［【↓+強P→強P】Ⓒ→］or［弱K:A:M:I:K:A:Z:E→］FINALミッション:フィオフィオタイム→ダッシュ【↓+強P→強P→強P強K同時押し（壁バウンド）】Ⓒ→弱K:A:M:I:K:A:Z:E→吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）Ⓒ→K:A:M:I:K:A:Z:E	DAMAGE 110～114（ゲージ3）
連続技④	【立ち強P→↓+弱K→→+弱K】→【↓+強P→強P→強P強K同時押し】Ⓒ→弱K:A:M:I:K:A:Z:E→［吹っ飛ばし攻撃］or［Ⓢ→SPECIALミッション:スウィングトマホーク］	DAMAGE 54～75（ゲージ0～2）
連続技⑤	（相手壁際）【↙+弱P→強P→強P】→【↙+強K→↓+強K（壁バウンド）】Ⓒ→ヘヴィマシンガン・対空用→しゃがみ弱P（壁バウンド）Ⓒ→ヘヴィマシンガン・対空用→［ジャンプ弱P］or［Ⓢ→SPECIALミッション:スウィングトマホーク］or［Ⓢ→FINALミッション:フィオフィオタイム→ダッシュ吹っ飛ばし攻撃］	DAMAGE 46～100+10（ゲージ0～4）

TACTICS Fio

対戦攻略 TACTICS

B・ジェニー(ジェニー・バーン)

豊富なけん制技で相手を黙らせ、中下段の二択で崩す戦法が強力。直接的な対空がオーロラしかないので、いかに相手のジャンプを防止しつつ立ち回るかが重要だ。

text：がーくん

高性能なクレイジーイワンで立ち回りを制する

中距離は弱クレイジーイワンで前方向をけん制しつつジャンプを防止する。相手は中ジャンプでは跳び越せないため、大ジャンプが多くなるので、オーロラやジャンプ弱Kで直接落とそう。また、垂直ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃を置いて迎撃するのも有効だ。クレイジーイワンのスキに突進系の超必殺技で反撃してくる場合、暗転の前に超必殺技のレバー入力だけ済ませておけば、暗転後にボタン連打でスーパーキャンセルすれば迎撃できる。消費ゲージ量は多いが、アンニュイ・マドモアゼルならスーパーキャンセルの補正が適用されず強力だ。クレイジーイワンで相手がジャンプを控えたら、強バッフルズが使いやすくなり、必然とフェイント バッフルズも生きてくるぞ。

まずは弱クレイジーイワンでジャンプを防止。相手の大ジャンプに持続部分がヒットしたら……

⬋+弱Kやダッシュ➡+弱Kで追撃できるぞ。頻繁に起きる状況なので逃さないように。

接近後、中下段の二択を迫る

中段の中ジャンプ昇り強Kは、全キャラのしゃがみに当たるほど攻撃判定が下に強く、連続技③に移行できる。下段は【⬇+弱K→強P】がリーチが長く優秀。Ⓒ➡弱クレイジーイワンを仕込んでおくと、ジャンプされたときは前転が出るぞ。けん制にも優秀なので先端を当てつつ、相手がしゃがみがちになったら前述の中段を狙おう。

【⬇+弱K→強P】をジャンプで逃げられても、スタイリッシュアートの前転を仕込めば安心。

さばき後の攻防

⬋+弱Pが空キャンセル可能なので、強ディ・ハインド〜ブレーキングを入れ込もう。ほかにも、中下段の二択によるさばき方向の揺さぶりも強力。ジャンプ攻撃などをさばいた後は立ち状態でよろけるため、立ち状態にのみ連続ヒットする⬋+弱Kの下段も使っていくといいだろう。【弱K→弱K→⬇+弱K→⬇+弱K】もリターンが大きいので有効だ。

さばかれキャンセル攻撃は、アンニュイ・マドモアゼルで返す。⬇⬋⬅⬇⬋⬅ニュートラル+弱K強P同時押しの入力で狙うのがおすすめ。

最速ジャンプ攻撃への対策

起き上がりは、最速ジャンプ攻撃が出る前に空中投げで投げることが可能。これを利用すれば、空中投げを仕込んだジャンプ弱K重ねとジャンプ強P空振りで、さばきに対し二択を迫りつつ最速ジャンプを封じることができる。着地後は中下段の二択を迫ろう。また、アンニュイ・マドモアゼルで最速ジャンプ攻撃を取るのも単純ながら強力だ。

端付近なら、➡+弱Kを重ねよう。端の後方ジャンプに対しては、見てから➡+強K→エンジェルハート→小ジャンプ弱Kを決めることも可能だ。

連続技解説｜ハリア・ビーを組み込みダメージ補正を切る

連続技①は距離限定の連続技。大抵のステージのスタート地点から入る。連続技②はさばきの後や相手の大きなスキの反撃に使う。強クレイジーイワンまでの部分は、(空中の相手に)弱クレイジーイワン始動でも可能。【弱K→弱K】部分は密着以外ではしゃがみ状態の相手に連続ヒットしにくいので注意。エンジェルハートは⬋+弱Kを遅めにキャンセルし持続部分を当てる。➡+弱Kは低めで拾おう。ハリア・ビー(※)は遅めにキャンセルし、さらに1段目を低い位置で当てること。マキシマには⬋+弱Kのダッシュを省き、デュークは⬋+弱Kをさらに遅くキャンセルする。連続技③は端の中下段始動の連続技。中段始動の強ハリア・ビーは、ステージ中央時と違い最初の攻撃部分に若干だがディレイが必要。中央は小ジャンプ強K Ⓒ➡ 強ハリア・ビー(3段目) Ⓒ➡ メニメニトービードゥ(ダメージ60)を決めよう。連続技⑤は壁付近限定の連続技。最初のディ・ハインドは相手が近い場合は弱を、遠い場合は強を低めに当てよう。ハリア・ビーは低い位置で当てること。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【⬇+弱K→強P】Ⓒ➡ 強ディ・ハインド(壁バウンド)→強ディ・ハインド(3段目) Ⓢ➡ エンジェルハート→小ジャンプ弱K(壁バウンド) Ⓒ➡ 強ハリア・ビー(2段目)→弱ディ・ハインド〜ブレーキング→小ジャンプ強K	DAMAGE 86 (ゲージ2)
連続技②	【弱K→弱K→⬇+弱K→⬇+弱K】Ⓒ➡ 強クレイジーイワン→ダッシュ⬋+弱K Ⓒ➡ エンジェルハート→ダッシュ➡+弱K Ⓒ➡ 強ハリア・ビー(1段目)→[➡+強K] or [オーロラ]	DAMAGE 79〜114 (ゲージ1〜3)
連続技③	(相手壁際) [小ジャンプ強K Ⓒ➡ 強ハリア・ビー(3段目)] or [[⬇+弱K→強P] Ⓒ➡ 弱ディ・ハインド(2段目)] Ⓢ➡ エンジェルハート→小ジャンプ弱K(壁バウンド) Ⓒ➡ 強ハリア・ビー(1段目)→小ジャンプ強K(壁バウンド) Ⓒ➡ 強ハリア・ビー(2段目) Ⓒ➡ オーロラ	DAMAGE 120〜129+5 (ゲージ4)
連続技④	(相手壁際)【➡+強P(壁よろけ)→強P(壁よろけ)→強P(壁バウンド)】Ⓒ➡ 弱ハリア・ビー(1段目)→ {垂直小ジャンプ強K(壁バウンド)→強ハリア・ビー(2段目)}×2 Ⓒ➡ オーロラ	DAMAGE 109 (ゲージ2)
連続技⑤	弱クレイジーイワン(壁バウンド)→ディ・ハインド〜ブレーキング→垂直小ジャンプ強K Ⓒ➡ 強ハリア・ビー(2段目)→弱ディ・ハインド〜ブレーキング→ [小ジャンプ強K] or [オーロラ]	DAMAGE 52〜82 (ゲージ0〜2)

※:ハリア・ビーは連続技に組み込むと次の技の補正が2技目時の補正に戻る性質を持つ。キャンセルで出す場合、待機部分は最速でキャンセルすること。その後の攻撃部分はボタンを素早く連打すると連続ヒットさせやすい。

対戦攻略 TACTICS ワイルドウルフ

高性能な飛び道具にリーチの長い通常技と地上戦がとにかく強い。火力も高く、さばきの恩恵を受けやすいのも強い要因だ。展開の早いラッシュで相手を攻め続けよう

text：がーくん

高性能な通常技でけん制し、間合いを詰めろ！

【⬇+弱P→強P】は先端を当てても2発目が届く主力けん制技だが、空中くらいに弱いため1段目止めも重要だ。【➡+弱K→⬇+弱K→⬇+強K】は非常にリーチが長い下段攻撃、離れた間合いで対空技を入力待ちしている相手に当てやすい。【➡+弱K→強P】は、ジャンプで避けられても2発目が空中の相手に当たることが多いぞ。パワーウェイブは全体フレームが短めかつ射出モーション中の姿勢が低いため、跳び込みをくらいにくい。相手の垂直ジャンプ待ちに対して撃っていこう。パワーウェイブで前ジャンプを誘えたら、無敵技の弱パワーダンクで落としていく。火力が高いのでさばき対空も強力だ。空対空は、発生の早いジャンプ弱Kや空中吹っ飛ばし攻撃を使おう。

➡➡+強Kは上半身無敵があるので、一部の飛び道具を避けながら攻撃可能だ。

弱バーンナックルを空中ヒットさせれば、トリプルゲイザーが入る。ジャンプ防止に使おう。

激しいラッシュを構築せよ

強パワーダンク～ブレーキングはガードされても若干有利な技。【⬇+弱P→強P】と相性がよく、2発目後に最速で出せば連続ガードになるぞ。ただし、ガードされた後の相手のジャンプを防ぎにくい欠点もある。強パワーチャージ・フック～ブレーキングはガードされても有利で、最速ジャンプ攻撃での逃げにも強パワーダンクがヒットする。⬅⬋➡+強K入力でパワーダンク暴発を防げるぞ。

ジャンプ強Kで跳び込んだ後に【弱P→➡+強P】を出すと相手は跳ぶことができないので、中段の➡+強P、下段の➡+弱Kで三択をかけることができる。【弱P→➡+強P】後にジャンプで逃げる相手には弱クラックシュートが強力だ。相手が受け身を失敗した場合は、忘れずに追撃しよう。

さばき後の攻防

【弱P→➡+強P→⬋+強P】は発生が早く、反応が遅れた相手に当たりやすい。さばき返してくる相手には、➡+弱Kに(空)キャンセル強パワーダンクを仕込もう。中段の【➡+強P→➡+強P】を交ぜるとさらにさばき返しが困難になるぞ。⬅⬇➡+強K→強Kと入力すれば、さばき返しには強パワーチャージが出るのでオススメだ。

弱Pを出す場合は⬇⬋⬅+弱Pと入力すれば、弱バーンナックルを仕込める。リターンはないがさばき返しの猶予が短くなるぞ。

最速ジャンプ攻撃への対策

起き上がりは【強P→⬋+強P】や【➡+強P→➡+強P】を重ねると地上、空中ヒット時共に同じ追撃ができる。後者は遅めに重ねると、跳ばれても2段目が空中ヒットするぞ。ほかにも、サイドステップ攻撃(強P)で最速ジャンプ攻撃を避けて反撃するのも有効。画面端の場合、弱クラックシュートが上方向の攻撃判定が強力だ。

サイドステップ攻撃(強P)が空中ヒットしたら、キャンセルバスターウルフかライジングビートで追撃しよう。

連続技解説｜ブレーキングを使いこなすことが習得への第一歩だ

連続技①は最初の強パワーダンクまでを【弱P→➡+強P→⬋+強P】Ⓒ弱バーンナックルで代用可能(ダメージ91)。その場合、最後の⬋+弱Pは省く。途中の強バーンナックルは若干遅めにキャンセルし、持続部分を当てること。連続技②は壁際限定の連続技。【弱P→➡+強P】のループは➡を押しっぱなしにしながらテンポよくボタンを押していこう。相手の裏に回った後のしゃがみ強Kは、強パワーダンクが暴発しないように真下を意識する。連続技③はジヴァートマ、ジェニーには入らない。必殺技はすべて少し遅めにキャンセルし、【強K→強K】は少し歩いて出す。シャオロンのみ後方に下がって出すこと。連続技④の⬋+強Pは低めに当てた後にパワーゲイザーを最速で出す必要があり高難度。難しい場合は弱クラックシュートに変えて妥協しよう。連続技⑤はライジングビート(※)で壁まで到達する距離限定の連続技。【強P→⬋+強P】後は相手が壁に当たるまでしゃがみ続けよう。トリプルゲイザーは低めに広い、弱バーンナックルは持続が当たるように早めに出そう。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	[【⬇+弱P→強P】] or [➡+弱K→強P] or [➡+強P] Ⓒ 強パワーダンク～ブレーキング→ダッシュ【強P→⬋+強P】Ⓒ 強バーンナックル→強パワーダンク～ブレーキング→ダッシュ⬋+弱P Ⓒ 弱バーンナックル Ⓢ パワーゲイザー	DAMAGE 82～86 (ゲージ2)
連続技②	(相手壁際)【弱P→➡+強P】(壁よろけ)×3→壁バウンド→パワーゲイザー(壁バウンド)×2→[⬋+強P→強クラックシュート] or [ダッシュ(相手の裏に回る)しゃがみ強K Ⓒ パワーゲイザー]	DAMAGE 85～99+10 (ゲージ2～3)
連続技③	(相手壁際・しゃがみ状態)【➡+強P→➡+強P】(壁バウンド) Ⓒ トリプルゲイザー～ブレーキング→歩いて【強K(壁バウンド)→強K】(相手の裏に回る) Ⓒ 強パワーダンク～ブレーキング→ダッシュ【強P→⬋+強P】Ⓒ 強バーンナックル(相手の裏に回る)→[前方ジャンプ弱K] or [Ⓢ パワーゲイザー]	DAMAGE 68～96+5 (ゲージ2～4)
連続技④	(相手壁際)【➡+弱K→⬇+弱K→⬇+強K】Ⓒ パワーウェイブ～ブレーキング→⬇+強K Ⓒ 強パワーダンク～ブレーキング→パワーゲイザー→⬋+強P Ⓒ→[弱クラックシュート] or [パワーゲイザー]	DAMAGE 60～73+10 (ゲージ1～2)
連続技⑤	➡➡+強K Ⓒ ライジングビート～ブレーキング→トリプルゲイザー～ブレーキング→【強P(壁バウンド)→⬋+強P(壁バウンド)】→しゃがみ(相手の裏に回る)→【強P→⬋+強P】Ⓒ 弱バーンナックル→しゃがみ強K Ⓒ 強バーンナックル	DAMAGE 168 (ゲージ5)

※ライジングビートは突進部分が当たるまで追加入力の弱Pを受け付けていない。よって、暗転後に弱Pを連打し続け、追加攻撃が出たのを確認してから弱Kを押すのがコツだ。ブレーキングは10段目発生前なので注意

対戦攻略 TACTICS 草薙 京 CLASSIC

京CLASSICは全キャラの中で、一番対空が充実しているキャラクター。[illegible]ャンプ攻撃は弱いため後手に回りがちだが、防御力の高さで勝負しよう。

text：ケンちゃん

相手のジャンプをすべて迎撃せよ！

遠距離では飛び道具の闇払いをけん制に使用し、相手のジャンプ攻撃が届く中間距離より近い間合いでは、しゃがみ弱Kによるけん制が基本となる。しゃがみ弱Kは見た目よりリーチが長くさらにスキが小さいので、この技を連打しているだけで意外と相手は地上から接近しにくい。なお、このしゃがみ弱Kの動作中は常に←↓↙コマンドを用意しておくこと。相手がしゃがみ弱Kによるけん制を嫌がって跳び込んでくるなら、すかさず強Kボタンを押して強朧車で撃墜しよう。パワーゲージが2本あるならMAX版 裏百八式・大蛇薙、3本以上あるなら最終決戦奥義・無式で撃墜してもいい。コマンドは複雑になるが、難度に見合った見返りは十分にあるのでチャレンジしてみよう。

京CLASSICの生命線は対空。この精度を高めれば高めるほど勝率もアップするだろう。

相手を壁際に追い詰めたら、P投げとしゃがみ弱Por弱Kで二択を迫る。どちらも威力が高いぞ。

七拾五式・改で特攻！

七拾五式・改はガード時のスキは大きいものの、着地のスキを必殺技でキャンセルできる。これを利用し、中間距離ではジャンプ防止を兼ねたけん制技として用いていこう。ガードされた場合は着地後に強鵺摘みでスキをフォローするのが基本。このとき相手が七拾五式・改に対して反撃すると、逆にガードポイントで受け止めて反撃できるのだ。

強鵺摘みに警戒して相手がガードするようなら、ずうずうしく投げをねらってみよう。

さばき後の攻防

相手の攻撃をさばいた後は、→+弱Kとしゃがみ弱Kで中下段の二択を迫ろう。→+弱Kは発生が遅く見切られやすいが、相手が京CLASSICの挙動を確認しているならしゃがみ弱Kがヒットするので問題は無い。逆に相手にさばかれたときは、さばかれキャンセル攻撃が頼れる。非常に発生が早いため、相手に確認されてからさばかれないのだ。

大、通常ジャンプからジャンプ弱Kでめくるのもあり。京CLASSICの位置が左右どちらか分かりにくく、さばきの入力が難しくなる。

最速ジャンプ攻撃への対策

最速ジャンプ攻撃を読んだら、七拾五式・改でつぶすのが最も見返りが大きい。ステージ中央では強朧車、壁際ではMAX版 裏百八式・大蛇薙、弱鬼焼きで追撃できるので、ダメージも十分だ。また壁際では空中吹っ飛ばし攻撃も効果的。ここからは着地後にしゃがみ強P Ⓒ→ 弱琴月 陽を決め、さらに相手の壁バウンドに応じて追撃を決めよう。

この程度の位置で七拾五式・改を当てたら、最終決戦奥義・無式で追撃できるぞ。成功すれば合計113ものダメージを与えられる。

連続技解説｜琴月 陽を入力するタイミングで連続技のダメージがアップ！

連続技①は下段始動の基本連続技。壁際では強朧車が入らないので注意。なお、ステージ中央でダメージを取りたいときは、【↓+弱K→↓+弱P】から直接MAX版 裏百八式・大蛇薙へ。連続技②は弱琴月 陽からのキャンセルタイミングに注意。大蛇薙、百八拾弐式は遅め、最終決戦奥義・無式は最速でキャンセルしよう。連続技③はステージ中央時の中段始動。スタイリッシュアートから弱琴月 陽へは、最速でキャンセルしないとつながらない。超必殺技へつなぐ際の注意点は連続技②と同じだ。連続技④、⑤は壁際限定のP投げ、中段始動のもの。④は2回目、⑤は3回目の琴月 陽を相手が接地するギリギリまで待ってから当てないと、スーパーキャンセル後の超必殺技がヒットしない。なお、④、⑤共に1回目の琴月 陽はスタイリッシュアートを最速でキャンセルする。⑤の2回目の琴月 陽は1回目の硬直が解けた瞬間に出すこと。パワーゲージを使用しない追撃は、しゃがみ強Pを可能な限り高めに当てるのがコツ。難しいと感じた場合は、締めを弱鬼焼きに切り替えよう。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	【↓+弱K→↓+弱P】 Ⓒ→ 弱七拾五式・改 Ⓒ→ 強朧車or（壁際）弱鬼焼きor（壁際）MAX版 裏百八式・大蛇薙	DAMAGE 34~74 (ゲージ0~2)
連続技②	【↓+弱P→↓+弱K→↙+強K】 Ⓒ→ 弱琴月 陽 Ⓢ→ 大蛇薙or百八拾弐式or最終決戦奥義・無式	DAMAGE 70~87 (ゲージ2~4)
連続技③	【→+弱K→強K→強P→強P】 Ⓒ→ ［強七拾五式・改 Ⓒ→ 強朧車］or［弱琴月 陽 Ⓢ→ 大蛇薙or百八拾弐式or最終決戦奥義・無式］	DAMAGE 45~91 (ゲージ0~4)
連続技④	（相手壁際）【P投げ→強P強K同時押し】 Ⓒ→ 強琴月 陽→［しゃがみ強P Ⓒ→ 弱七拾五式（1段目止め）→弱琴月 陽］or［強琴月 陽 Ⓢ→ 大蛇薙or百八拾弐式］※	DAMAGE 39~75 (ゲージ0~3)
連続技⑤	（相手壁際・しゃがみ状態）【→+弱K→強K→強P】 Ⓒ→ 強琴月 陽→強琴月 陽→［しゃがみ強P Ⓒ→ 弱七拾五式（1段目止め）→弱鬼焼き］or［強琴月 陽 Ⓢ→ 大蛇薙or百八拾弐式］※	DAMAGE 53~93+10 (ゲージ0~3)

※：［強琴月 陽 Ⓢ→ 大蛇薙or百八拾弐式］部分はクーラ、フィオには入らない

対戦攻略 TACTICS 二代目Mr,カラテ

遠距離は高性能な虎煌拳がよく機能し、自分のペースで闘える。また、近距離はガード不能や中下段の二択と非常に強力。二代目Mr,カラテに死角無し！

text : OYZ

高性能な虎煌拳

弱と強の虎煌拳はスキが小さく、飛び道具の撃ち合いに強い。遠〜超遠距離なら、これと皆伝奥義 覇王至高拳で優位に試合を運べるはずだ。

これを嫌がり敵は必ず接近してくる。跳び込める距離になったら、垂直or後方ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃で追い払おう。高い軌道のジャンプには、早めに出す皆伝 無頼岩で対空してもいい。

飛び道具は前転で避けるのがセオリーだが、これに皆伝奥義 覇王至高拳がよく当たる。

強烈な崩しを生かせ！

まずは跳び込みから先手を取って崩したい。それには、相手がけん制で出すジャンプ攻撃がやっかいなので、昇り空中吹っ飛ばし攻撃や虎煌拳で、ある程度これを防止しておこう。

相手が跳ばなくなったらチャンス。ガード不能か中下段の二択で崩せる。前者なら、攻撃発生の早い【弱P→弱P→弱P→弱P】を基本にしつつ、【強P→弱P】、【強P→強P→弱P】、【➡+弱P→弱P→弱P】などを使い分けると理想。どれも最後がガード不能なので的を絞られにくい。なお、ガード不能は前転で回避されるものの、相手はじっくりガードを固めて、引き付けてから前転する必要がある。そんな相手には、下段始動の連続技③や中段始動の連続技④で早めに崩すといいぞ。

このガード不能はヒザ上からガードポイントがある上、一部のしゃがみ弱Kで割り込まれない。

ヒット後は壁との距離で追撃を変えよう。遠い場合は、あらかじめ↙方向にタメを作ること。

さばき後の攻防

基本は【弱P→弱P→弱P→強P→➡+強P】Ⓒ➡弱or強暫烈拳で反撃。また、最速のさばき返しには、連続技①や連続技④を決めるといい。なお、さばかれキャンセル攻撃には一点読みで皆伝奥義 虎殺陣を入力。このとき、ボタンを弱P+強P+強Kと複合入力すると、相手が何もしない場合に吹っ飛ばし攻撃が出て保険になる。

ほかのキャラではどうしようもないさばかれキャンセル攻撃も、当て身のあるMr.カラテならなんとかなる。自分の読みを信じよう。

最速ジャンプ攻撃への対策

飛び道具の虎煌拳によるけん制が、自然と最速小ジャンプ攻撃への対策になる。中or大ジャンプには、垂直ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃で迎え撃とう。また、早めに皆伝 無頼岩を出すのもアリ。そのときは連続技②を狙おう。なお、ジャンプ軌道の緩やかな相手には、対空で皆伝奥義 龍虎乱舞を決めたい。試合を決める一撃になるぞ。

無敵時間の長い皆伝奥義 龍虎乱舞は、対空で決めたい。単発だとコンボ補正の影響を受けないのでダメージが大きめだ。

連続技解説 飛燕疾風脚のタメを作るクセをつけよう

連続技①は、攻撃発生の早いしゃがみ強Pを利用した跳び込みからの連続技。弱と強の暫烈拳の攻撃発生とダメージは同じ。弱は最後をスーパーキャンセルするときに、強は画面端近く（距離限定）なら、その後、弱ビルトアッパー×2の追撃が届くときがある。連続技②は、シンプルな連続技。ヒット確認して皆伝奥義　龍虎乱舞につなげよう。

連続技③は下段始動の連続技。↘+弱K後、素早く↙方向にレバーを入れタメを作るのがポイント。ダウン追い打ちで強飛燕疾風脚がヒットしたときは失敗。スーパーキャンセルするときは、弱暫烈拳の最後を皆伝奥義 龍虎乱舞でキャンセルする。

連続技④は中段始動の連続技。【➡+弱P→弱P→強P】中に↙方向のタメを作っておこう。

連続技⑤は、ガード不能の➡➡+弱P始動。画面端の距離によって追撃が変化し、密着なら強暫烈拳→強ビルトアッパーが、少し離れた間合いなら強飛燕疾風脚が決まる。また、皆伝奥義 龍虎乱舞は、相手が壁バウンドする距離ならどこでも決まる。

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	ジャンプ強K→しゃがみ強P Ⓒ➡ 強飛燕疾風脚→弱or強暫烈拳	DAMAGE 56 (ゲージ0)
連続技②	皆伝 無頼岩 Ⓢ➡ 皆伝奥義 龍虎乱舞	DAMAGE 63 (ゲージ3)
連続技③	しゃがみ強K→↘+弱K→強飛燕疾風脚→[弱or強暫烈拳]or[しゃがみ強P Ⓒ➡ 弱飛燕[illegible]]	DAMAGE 43〜44 (ゲージ0)
連続技④	【➡+弱P→弱P→強P】 Ⓒ➡ 強飛燕疾風脚→弱暫烈拳 Ⓢ➡ 皆伝奥義 龍虎乱舞	DAMAGE 91 (ゲージ3)
連続技⑤	(画面端限定) ➡➡+弱P Ⓒ➡ [強暫烈拳→強ビルトアッパー]or[強飛燕疾風脚]or[皆伝奥義 龍虎乱舞]	DAMAGE 37〜49 (ゲージ0〜2)

TACTICS Mr.Karate

対戦攻略 ハイエナ

TACTICS

ハイエナは見た目こそ「コイツ実力があるのか？」と疑問を投げかけたくなるようなキャラだが、意外にも強力な牙が隠されている。お笑いキャラと侮るなかれ！

text：ケンちゃん

中ジャンプ強Kとしゃがみ弱Kでガードを揺さぶろう

中ジャンプ強Kによる跳び込みが主力となる。ハイエナのジャンプの軌道は低く、さらにジャンプ強K自体が下方向へ鋭いため、中段攻撃さながらの速度でヒットする。さらに素早く立ち弱Pを出せばつながるので、ヒット時の見返りが大きいのもうれしい。この中ジャンプ強Kを意識させたら、下段の【↓+弱K→↓+強K】がヒットしやすくなる。このスタイリッシュアートはダメージは小さいものの、ヒットさせればグロベリング～追加弱Pでパワーゲージを増やせるのが魅力だ。

パワーゲージが2本たまったら、通常技からキャンセルで前代未聞のハイエナ祭りっ！を出し、有利な状況を作り出す。この後は昇りジャンプ強Kとしゃがみ弱Kで中下段の二択を迫ろう。

相手にパワーゲージが無いときは、前代未聞のハイエナ祭りっ!をガードさせて揺さぶりにかかる。

さらにパワーゲージが3本あるなら、ガード不能の乾坤一擲のハイエナパンチっ！をぶちかませ！

グロベリングでゲージをためろ！

グロベリング中の追加弱Pはパワーゲージを増加させる行動。パワーゲージが2本以上あれば前代未聞のハイエナ祭りっ！を使えるので、常にこの追加弱Pでパワーゲージの回収を視野に入れたい。主に強ハイエナ・ロケット、【↓+弱K→強K】、K投げのいずれかをヒットさせた後が狙い目。相手が接近するまで弱Pを連打しよう。

相手が接近してきたら、←+弱P弱K同時押しで起き上がる。ハイエナ・スプリングで追い返すのもあり。

さばき後の攻防

空振りキャンセルできる効果的な通常技が無いので、純粋にさばいた瞬間に立ち弱Pと、相手のさばき返しを読んだ様子見でプレッシャーを与えていこう。さばき返しにさばき(下段)を多用する相手には、中ジャンプ強Kで跳び込むのもあり。しゃがみ状態にヒットさせれば、威力が高い連続技⑤へ移行できるので狙う価値はあるぞ。

さばいた後の間合いが近いなら、通常ジャンプ強Kでめくりを狙ってみよう。ヒット後は立ち弱P始動のスタイリッシュアートへ。

最速ジャンプ攻撃への対策

起き上がり時に最速ジャンプ攻撃で逃げる相手には、【↓↙←+弱Kor強K→強K→強K】を重ねよう。この技はしゃがみガードできないので、相手のガードを同時に揺さぶれる点が優秀だ。なお、壁際ではスタイリッシュアートにつながず、↓↙←+弱Kor強Kを単発で使う。ヒット時はそのままJOKEへつなげれば、大ダメージを与えられるぞ。

↓↙←+弱Kor強Kは発生が遅いのが難点。相手の起き上がり以外の状況では、直接中ジャンプから空中吹っ飛ばし攻撃を使っていこう。

TACTICS Hyena

連続技解説 前代未聞のハイエナ祭りっ！を使う連続技を習得せよ！

連続技①は基本連続技。最後の強ハイエナ・ロケットは若干キャンセルを遅らせる。連続技②は相手の立ち状態に立ち弱Pを当てた状況で使う。前代未聞のハイエナ祭りっ！の硬直が解けた瞬間から小ジャンプ強Kを素早く3回当てよう。最後の小ジャンプ強Kは打点を低く当てた方が、しゃがみ弱Kへつなげやすくなる。連続技③は相手のしゃがみ状態に立ち弱Pを当てたときに狙う。1回目の→→+強Kからは、硬直が解ける直前に→→+強Kを入力する感覚で出すとつなげやすい。連続技④は中段の↓↙←+弱Kor強K始動。1発目を出した後は、レバーを←方向に入力したまま強Kボタンを連打してスタイリッシュアートをつなげ、3発目後の着地と同時にJOKEを出そう。連続技⑤は相手のしゃがみ状態にジャンプ強Kを当てたときに狙う大ダメージのもの。最初の→→+強K後は↓↙←+強P+←↙↓↘→+強Pと入力した方が、立ち強P ©→ 前代未聞のハイエナ祭りっ！部分を成功させやすい。最後は↓↙←+強K入力時にレバーを←へ入力し続けてためを作り、JOKEへとつなげよう。

連続技	コマンド	ダメージ
連続技①	【弱P→弱P→強P→強P】©→強ハイエナ・ロケット	DAMAGE 35 (ゲージ0)
連続技②	【弱P→弱P→強P】©→前代未聞のハイエナ祭りっ!→小ジャンプ強K×3→【↓+弱K→↓+強K】	DAMAGE 55 (ゲージ2)
連続技③	(相手しゃがみ状態)【弱P→弱P→強P】©→前代未聞のハイエナ祭りっ!→小ジャンプ強K×2→→→+強K→【→→+強K→強K】→空中吹っ飛ばし攻撃	DAMAGE 68 (ゲージ2)
連続技④	【↓↙←+弱Kor強K→強K→強K】→【←+強P ©→強ハイエナ・ジャイロ】orJOKE	DAMAGE 51～69 (ゲージ0～2)
連続技⑤	(相手しゃがみ状態)ジャンプ強K→→→+強K→立ち強P©→前代未聞のハイエナ祭りっ!→小ジャンプ強K×2→→→+強K→【→→+強K→強K】→JOKE	DAMAGE 108 (ゲージ4)

Chapter04

MATERIALS

—1—

ゆったりとした時間が流れる静かな店内に、小さな泡の立つ音、はじける音。

控えめなBGMはジャズだったが、店そのものはベルギーあたりからそっくりそのまま持ってきたかのようで、カウンターの向こうには何百というグラスが並び、ランプを模したオレンジ色の照明がその縁で跳ね返り、まばゆく輝いていた。

そのカウンターの、一番奥からふたつ目の席で、情熱的な赤い髪の女が一人、シメイ・ブルーのグラスをかたむけている。長身によく映える黒いドレスの大胆に露出した白い背中に、銀のラリエットが揺れていた。

フォーマルなその装いは、いくぶんこの店の雰囲気から浮いている。日が暮れて間もない今の時間帯を考えると、ここで誰かと待ち合わせて、これからいずこかのパーティーにでも出かけるところなのかもしれない。

——と、そんなことも察せられない男たちがこれまでに5人ばかり、彼女に声をかけては玉砕している。もっとも、女のほうも、決してつっけんどんにはねつけるのではなく、ジョークを交えて追い払っているので、すげなくされた男たちもそれ以上つきまとうことなく、苦笑を浮かべて引き下がるだけだった。

そこへ、少しレトロなドアベルの音を鳴らして、6人目の男が店内に姿を現した。

「待たせちまったかな、奥さん？」

「退屈はしなかったわ」

ほとんど空になったグラスを揺らし、美女は笑った。

「やれやれ……もう飲んでるのか？」

「飲めるのは今だけでしょ？　これ1杯だけよ」

そういってグラスを干した美女は、モヒカンヘアが特徴的な男の手にある白い毛皮を一瞥し、赤い唇を吊り上げた。

その視線に気づいたのか、男は軽く肩をすくめて毛皮を差し出し、

「——これなら気に入ってもらえると思うんだがね」

「あら、ありがとう。このドレスに合うコートがなかなか見つからなくて」

にっこりと微笑み、女は男の手を借りてコートをはおった。世の中にはこうしたコートが似合う女とそうでない女がいるが、彼女の美貌は毛皮の豪奢さの中にも決して埋もれることはなかった。

「バ〜イ」

自分が撃墜した男たちに陽気にウインクして、女はモヒカンの男といっしょに店を出ていった。

どこかぎこちない笑顔で女を見送った男たちは、"戦友"同士で顔を見合わせたのち、ふかぶかと溜息をついて苦いビールを飲み干した。

—2—

ラルフ・ジョーンズ大佐のご機嫌がよろしくない。

それこそ叩き潰すようないきおいで車載電話の受話器を置き、頭に巻いていたトレードマークのバンダナを引き剥がしたラルフは、ドアを開けて入ってきた"戦友"をじろりとひと睨みした。

「俺に当たらんでくださいよ」

その表情から事情を察したのか、クラーク・スティル中尉はラルフが口を開くより先にそういった。

「——あのミスターにだってプライベートはあるでしょう。断られたからって恨むのはスジ違いだ」

クラークはラルフの隣のシートに腰を据え、キャップを脱いだ。

全長7メートルを超えるウニモグの車内も、ラルフとクラークの二人がいるだけでせまく感じられる。どちらも190センチ近い上背のある鍛え上げた体躯の持ち主とくれば、それも仕方のないところだろう。

ラルフは白いドレスシャツのボタンをはめながら、腹立たしげに鼻を鳴らした。

「断る断らねえ以前の問題だ。あのモヒカン野郎、オフィスにいやがらねえ。おまけに留守電のメッセージに何て吹き込んでたと思う？」

「ニースかモナコあたりでバカンス中とか？」

「これから美女とデートに出るからしばらく留守にするだとよ！　ッタマ来るぜ！」

「仕方ありませんよ。もともとミスター・セスには協力を求める予定じゃなかったんです、彼のスケジュールが空いてることに期待するのは虫がよすぎってもんでしょう。それより、そろそろこっちも準備しないとマズいんじゃありませんか？」

「その前に一服だ。……慣れねえモンを着てると息苦しくて仕方ねえぜ」

「そいつはかまいませんが、大佐、その頭はどうにかしておいてくださいよ？」

「判ってるよ」

タバコとガスライターを引っ掴み、ラルフはウニモグを降りていった。

やれやれ、と嘆息するクラークの背後で、カーテンの開くかすかな音がして、レオナが姿を現した。いつも通り愛想がなく、クラークを見ても気の利いた挨拶ひとつない。

しかし、そのいでたちはいつもとは大違いだった。白いブラウスに黒いベストとタイトスカート——まるでどこかのカフェかレストランではたらくギャルソンヌのようなファッションである。

身をかがめたままシートとシートの間を抜け、ラルフの後を追うようにウニモグを降りていこうとしたレオナに、クラークがまたひとつ溜息混じりにいった。

「おい、レオナ」

「……何？」

「おまえもだよ」

クラークは自分の頭を指差した。

「その髪型はまずいだろう。……ポニーテールの髪をドックタグでまとめているフロアスタッフがいるか？」

「…………」

自分の青い髪にそっと触れたレオナは、しばらく思案した後、無言でうなずいた。

—3—

カーステレオのボリュームを絞り、アルバは携帯電話を手に取った。

「————」

液晶に表示された名前を見て、サングラスの奥の怜悧な瞳がわずかに細められる。

磨いていた愛車のボディを軽く叩き、アルバは嘆息した。

「ソワレの行方が判った……というわけでもなさそうだな。いつアメリカへ？」

スピーカーの向こうから澄んだ声が聞こえてくる。無表情というわけではないが、胸のうちを容易に悟らせない、どこか作り物めいた声。

その声が語る虫のいい提案を聞きながら、アルバは中途半端に開いていたガレージのシャッターを押し上げた。

夕暮れの街角で遊ぶ子供たちの声が、やわらかな夕映えとともに吹き込んでくる。

ガレージを出たアルバは、じりじりと音を立てて明滅を始めた水銀灯に寄りかかり、茜色の空を見上げた。

「……で、私に何をしろと？」

その電話の声が聞こえたのか、アパートの4階の窓を開けて、ノエルとギャラガーが顔を覗かせた。

「どうしたー、アルバー？」

「何でもない」
ソワレがいなくなってから、仲間たちは何くれとなくアルバに気を遣うようになった。といっても、以前のノエルたちがまったくデリカシーのない人間だったというわけではない。
ただ、自分たちが勝手に完全無欠な男だと思っていたアルバにも、人間らしい弱さがあるということを目の当たりにして、このリーダーをみんなでささえていこうと決意をあらたにしたらしかった。
もちろん、ノエルたちはそれをわざわざ言葉にしてアルバにいったりはしなかったが、その思いはアルバにも伝わっている。それがアルバには嬉しくもあり、どこかくすぐったくもあり——。
仲間たちに軽く手を振り、アルバは電話に戻った。
「無茶なことをいう——と斬って捨てたいところだが、あなたには借りもある」
ガレージの中に戻り、愛車のグローブボックスから引っ張り出した地図を広げたアルバは、今の時刻を確認して大きくうなずいた。
「おい、アルバ」
ふたたびガレージから出てきたアルバに、ギャラガーが声をかける。
「これからどこか行くのか？」
「ああ。少し野暮用ができた」
「野暮用？　おい、まさかおまえ——」
「心配するな。別に荒っぽいことをしにいくわけじゃない」
「ホントか？　場合によっちゃ、おまえがイヤだっていってもついてくぜ？」
「ああ。いっつもオレたちばっかり留守番てのはイヤだからな」
「ついてくるのはいいが——」
アルバは唇の端にかすかな笑みを浮かべ、仲間たちを見上げた。
「……二人とも、タキシードは持っているか？」

—4—

普通、フロアスタッフというものは、パーティーの席ではゲストたちの間をまめまめしく立ち回るのが仕事のはずだが、その黒髪のウェイターはトレイにドリンクを載せてゲストたちにサーブするでもなく、それどころかゲストたちの目につかない柱の陰に入り、自分が運んでいたカクテルをひと息に飲み干していた。
「……何やってるんですか、大佐」
足音を殺して歩み寄ってきたクラークが、ゲストたちの様子をうかがいながら、大胆な行動に出た上官にいった。
「気にすんな。ノンアルコールだよ」
「そういう意味じゃありませんよ。……仕事中に隠れてそんなものを飲むスタッフがどこにいるっていうんです？」
「なあ相棒、そもそもこの設定に無理があるとは思わねェか？」
何ごともなかったかのように口もとをぬぐったラルフは、ドレスシャツにつつまれた自分の胸を指差した。
「——オレにフロアスタッフ役ってのはどう考えてもムチャだろ？」
「そんなことでいばらないでくださいよ」
メイクで隠した眉間の傷のあたりを指でかき、クラークは肩をすくめた。
「招待状が確保できなかったんだ、どのみち招待客として入り込むのは無理でしたよ。ウェイターとしてもぐり込めただけでも重畳です」
「ったく、どうしてまたいきなり前日になってこんな場所を指定してきやがったんだか……せめて3日前ならもうちょい手の打ちようもあったろうによ」
「ボヤいても始まりませんよ」
次第に混み合い始めた会場内を見回したクラークは、胸のポケットから引き抜いた写真を一瞥した。
「……本人に間違いないようですね」
ホールの反対側の隅のほうであたりをきょろきょろ見ている小男を眺め、クラークは小さく笑った。
「あの小太りがそうなのか？」
「ゲストを指して小太りってのはないでしょう。リチャード・ムックリー博士ですよ。電子工学の専門家で、少し前まで〈ネスツ〉の第2工廠にいたとかいうハナシです」
「ホントだろうな？」
「本人がそういってきたんですよ。そのへんはドクター巻島の証言と一致します」
「ふん」
クラークの手にある写真を指ではじき、ラルフは鼻を鳴らした。
「——元〈ネスツ〉の科学者たちがあちこちで失踪してるって聞いて、さすがに怖くなって保護を求めてきたってワケか」
「ま、そんなところでしょう。……それだけに用心深くなってる」
「……確かにありゃあ、背後から誰かに声をかけられただけで悲鳴をあげて飛び跳ねそうなビビりっぷりだな」
「なにしろ向こうは〈アデス〉の影に怯えてますからね。だからこそ、直前になって接触場所をこの会場に変更してきたんでしょう」
「こっちの苦労も知らずにな」
「とにかく、くれぐれも迂闊に近づかないでくださいよ、大佐。〈アデス〉のエージェントに間違われて博士が逃げ出したりしたら、せっかくの苦労が水の泡になりますからね」
「はァ？　間違われるって、オレがか？」
「いうまでもなく」
「てめえなあ——」
「大佐」
ついつい声が大きくなりかけたラルフのもとへ、髪をアップにまとめたレオナがやってきた。フロアスタッフ姿が今ひとつ板についていないラルフと違い、レオナのほうはなかなかさまになっている。もっとも、愛想というものがかけらもない点では、ラルフよりもこうした任務に不向きな人材なのかもしれないが。
「どうした、レオナ？　教官のご到着か？」
「……知った顔が混じってるわ」
「何？　ちょっと見てくる。博士の監視はまかせた」
クラークにトレイを押しつけ、ラルフはレオナとともにクロークへ向かった。
「……！」
クロークの前に並んだ華やかなよそおいのゲストたちの中に、確かにラルフもよく知った顔が混じっている。
一人は男、一人は女。
本来なら、どちらもこの場に現れるはずのない人間だった。
目を丸くしてかたまっているラルフに気づいたのか、クロークにゴージャスな毛皮のコートを預けた美女は、かたわらのモヒカンの肘をそっとつついた。
「——おや」
「おやじゃねえだろう、この——」
低く声を押し殺し、ラルフは大股で男たちに近づいた。
「どうしてアンタがここにいる!?　美女とデートっていってなかったか、おい！」
「あら、美女とデートってところに何か問題でもあるのかしら？」
肩甲骨の間のラリエットをきらめかせ、赤毛の美女——ヴァネッサは艶然と微笑んだ。ラルフはそんなヴァネッサをじろりとひと睨みしてから、その視線をモヒカンの男に戻し、
「オレたちに手は貸せねえっていってたくせに、どうしてこんなとこにのこのこ出てきやがったんだ、ミスター？」
「そんなことをいわれても弁明のしようがないな。どうやら俺のオフィスに連絡を入れてくれたようだが、あいにくとこっちはおまえさんからのメッセージを聞いちゃいない。俺に何か用でもあったのかい？」
「何の用もナシにアンタに連絡なんかしたことがあったか、これまでよ？」
「ないね」
しれっとして答えたセスは、ホールのほうを指差して首をかしげた。
「——ここでゲストとスタッフが立ち話を続けていたらマズいんじゃないかい？」
「ちっ」
腹立たしげに舌打ちしたラルフは、大袈裟に一礼し、セスとヴァネッサを案内するかのように先に立って歩き出した。
「……で、結局アンタは何しにここへ来たんだ？」
後ろからついてくるセスに、ラルフが小声で尋ねる。
「そりゃあこっちの質問だ。おまえさんたちこそなぜこのパーティーに？」
「任務に決まってるだろ」
「こっちも似たようなもんさ」
「クライアントは？」
「おいおい、ぶしつけに尋ねるなよ、そういうことを」
ラルフの単刀直入な問いかけに、セスは肩を揺らして苦笑した。
フリーのエージェントとしてはたらく立場の人間が、依頼人に関する情報をおいそれと口にできるはずがない。無論、ラルフとてそれは承知の上だろう。
ひとしきり笑って、セスはいった。
「クライアントはいない」
「何？」
「しいていうなら俺自身がクライアントってところかな」
「……〈アデス〉絡みか？」
セスが長年〈アデス〉を追い続けているということはラルフも知っている。セスはイエスともノーともいわなかったが、無言で瞳を伏せたセスの表情を肩越しに見やったラルフは、はっきりとその答えを聞いたような気がした。

—5—

レオナの手からグラスを受け取ったヴァネッサは、上品なざわめきに支配されたホールを見回し、無口な少女にそっと尋ねた。
「——ねえ、これってどういう集まりなの？　そのくらい教えてくれたっていいでしょ？」
「…………」
レオナはわずかに目を細めてセスをいちべつした。
その視線の動きに気づいたヴァネッサは、皮肉っぽく唇を吊り上げ、
「詳しいことはまだ聞いてないのよ。クルマの中ではお化粧を直すのに忙しくって」
「チャリティコンサートのためにヨーロッパから招かれた、若く才能のある音楽家たちを歓迎するレセプションパーティーだとさ」
レオナの代わりにラルフが答える。
「招待されたのも学生なら招待したのも学生ってことで、まあ、学生同士の国際交流の一環ってヤツだろ」
「学生主催のパーティーなの？　そのわりにはなかなかがんばってるじゃない」
「そのへんはワケアリでな」
声をひそめてセスが続けた。
「——このパーティーを主催してる州立大学連合の学生交流会ってのが、けっこういいところの坊ちゃん嬢ちゃんで構成されてるのさ。当然、その親たちの顔ぶれも豪華なもんで、政府に近いすじの要人や外交官、財

界人なんかが多いときてる」
「なるほど……そのおかげで活動のための寄付金には事欠かねえから、ガキの分際でこんなハデなパーティーが開けるってワケだ」
　まるで他人ごとのように感心しているラルフを横目に、セスは眉をひそめた。
「……おまえさん、ブリーフィングで何を聞いてたんだ？　そのくらいの予備知識は頭に入ってるもんだと思ったがな」
「ブリーフィング？　タイを結んでたらいつの間にか終わってたんだよ」
「どうせ大佐どののことだ、そういう部分は相棒にまかせっきりなんだろう？」
　セスが揶揄すると、ラルフはそっぽを向いただけだったが、レオナはセスの言葉を肯定するかのように、一人無言でうなずいていた。
「ついでにいやあ、今回招待された学生たちってのも、ヨーロッパではそれなりに名の知れた家柄のご令息、ご令嬢ばかりなんだとさ」
「要するに、上流階級の子弟が親のスネかじって慈善家の真似事をしようって企画ね」
「……キツいね、奥さん」
　にべもないヴァネッサの言葉に、セスは苦笑混じりに肩をすくめた。
　そのとき、ゲストたちの会話を邪魔しない程度に流れていた生演奏がやみ、ホールの奥の扉が開いた。
「――ようやく主賓のおでまし、か」
　拍手に迎えられて姿を現したのは、それぞれに上等なドレスやタキシードで着飾った若者たちだった。理知的で繊細、いかにも音楽家の卵といった風貌の学生たちだが、いささか意地の悪い見方をすれば、苦労知らずで世間知らずな箱入りたちということになろうか。
　ラルフはセスとヴァネッサの間に顔を割り込ませ、
「まんざら知らない仲でもないんだ、もったいぶらずに教えろよ」
「何をだい？」
「そっちの狙いは？」
「たぶんおまえさんらと同じだろうぜ」
「何……？」
　セスを横目に見据えたラルフの瞳が剣呑な輝きを宿す。
「……ほら、あのお嬢さんだよ」
　セスは軽く顎をしゃくり、さっそくゲストたちの輪の中に取り込まれた若き音楽家の一群をしめした。
「……残念だな」
「どういう意味だい？」
「確かにあの子は気になる存在だが、今回の件に関しちゃ無関係だ。……いや、無関係であってほしいってのが正直なところだろうさ。とりあえずオレは、あの子がここにいるのは単なる偶然だって思い込むことにしたぜ」
　手にしていたトレイを眼前にかざし、ラルフは黒いドレスのルイーゼ・マイリンクを自分の視界の中から追い払った。
「――けど、あのファッションはマズいな」

　これ見よがしな派手さはないが、ルイーゼの楚々とした美しさは、ゴージャスに着飾ったゲストたちの中でもやはり目につく。
　ドイツの旧家出身で、芸術全般――特に音楽の才能に秀でた若き天才とのほまれも高いルイーゼ・マイリンクは、今回ヨーロッパから招かれた音楽家たちの中にあっても白眉ともいうべき存在で、音楽の才についてはいうまでもなく、その美貌でもまた物見高い衆目を集めてしかるべき佳人だった。
　それを遠目に見つめながら、ヴァネッサはセスの脇腹をそっと肘で小突いた。
「大人気じゃない、あの子」
「ま、予想はしていたけどな」
「で？　あの子がその〈アデス〉についての情報を持ってるわけ？」
「そう睨んでるんだがね。あのお嬢さんは父親を〈アデス〉に拉致されてるんだ」
「それで独自に〈アデス〉について調べてるってこと？」
「調べてる……ってのとも違うようだが、とにかく、彼女は俺たちの知らない〈アデス〉についての情報を何かしら握ってるはずなんだよ」
「へ～、そいつは興味深いハナシだな」
　トレイにアイスティーのグラスを載せて戻ってきたラルフは、セスとヴァネッサの間に割り込み、
「――なら、さっさとあの子をどうにかしてくれ。できればこの会場から連れ去ってくれると助かるんだが」
「おいおい、妻も子もいる男に何をさせる気なんだ？」
「正直、今はジャマなんだよ、あの子がな」
　ラルフは苦虫を噛み潰したような顔でアイスティーを飲み干した。
「そういえば大佐、さっきあの子のファッションがどうのっていってたわね。あれ、どういう意味？」
「ああ――」
　ヴァネッサの問いにラルフが答えようとすると、ラルフの背後にいたレオナが、ぼそりと呟いた。
「……大佐、作戦行動中よ……」
「別にかまわねえだろ？　洗いざらい打ち明けて協力してもらったほうがいいに決まってるじゃねえか。もともとミスターには協力を要請するハズだったんだしよ」
「でも、予定にないわ……」
「そんじゃおまえ、今すぐ教官にお伺いを立ててこい。クラークにはオレのほうから話を通しとくからよ」
「……了解」
　こくんと無表情にうなずき、レオナはその場から姿を消した。
「――それでだな」
「おい、教官の指示をあおがなくていいのか？」
「教官は今頃お色直しの最中だ。現場でできる判断は現場の人間が下しゃいい。何ごとも臨機応変にってな」
「不思議ね。大佐が臨機応変って言葉を使うと、何だか行き当たりばったりっていってるように聞こえるわ」
「細かいことに突っ込むなよ。……あっちのほうに、オレの相棒がいるのが見えるか？」
　ラルフはホールの反対側でまめまめしく立ちはたらいているクラークをそっと指差した。
「あら、大佐と大違いね。真面目だわ、彼」
「……誰かを監視しているようだが？」
「ああ。あそこでオドオドした視線をあちこちに飛ばしてる小太りのオッサンがいるだろ。あいつだよ」
「つまり、あれがおまえさんたちの今回のターゲットってわけか？」
「リチャード・ムックリー博士だ」
　博士の写真をセスとヴァネッサの前に差し出し、ラルフは小さく笑った。
「以前〈ネスツ〉ではたらいてた科学者で、まあ、さほどの大物じゃなかったこともあって、組織の崩壊後は身分を隠してひっそりと暮らしてたらしいんだが、最近の〈アデス〉による科学者たちの荒っぽい拉致事件にビビって、〈ネスツ〉の残党に関する情報を提供するから保護してほしいって泣きついてきたんだよ」
「賢明な判断だな。……で、どうしてまた接触場所にここを選んだんだ？」
「知るかよ」
　当初の予定では、3週間後、ニューヨークで接触するはずだったのだと、ラルフはセスの手から写真を取り返して鼻を鳴らした。
「ゆうべの2時だぜ？　よい子はみんなおねんねしてるような深夜に、あのオヤジがいきなり連絡してきたんだ。予定を早めてきょうのこのパーティーで接触したいってな」
「〈アデス〉の手がすぐそばまで迫っていることを感じたのかもしれんが……こういう場なら〈アデス〉が手を出せないなんて考えてるんだとしたら、ずいぶんとまたおめでたい科学者先生だな」
「とにかくあっちは完全に怯えちまってる。正直なところ、自分で泣きついておきながら、オレたちのことだって信用はしてねえだろう。〈ネスツ〉残党の情報を先に渡したら、自分はそのまま見捨てられるんじゃねえかとか、電話口で四十男のヒステリックなわめき声を聞かされてよ、こっちは鼓膜が破れるかと思ったぜ」
「それはまた災難だったな」
「そういうわけだから、こっちも接触には気を使わざるをえねえのさ。うかつにあのオヤジを刺激してここで何か騒ぎでも起こされてみろ、すぐに警察がスッ飛んでくるぜ」
「おまえさんたちでも警察は苦手か？」
「普段なら作戦前に地元警察にナシつけて協力を要請してるトコだが、今回はその時間もなかったからな」
　他人ごとのように笑うセスを睨めつけたラルフは、向こうにいるクラークとアイコンタクトを交わして呟いた。
「要するに、今のオレたちは身分を詐称してパーティーにもぐり込んでるよからぬ輩ってワケさ。ポリスに乗り込んでこられると、いろいろと面倒なことになる。できりゃあこのまま穏便にオヤジを回収してこっそり帰りたいんだよ。警察とトラブルになるのを承知で博士を強引に拉致ってくって手もあるが、そいつはあくまで最終手段だ」
「なるほどな。……で、またさっきの質問に戻るんだが、その件とあのルイーゼ嬢と、どういう関係がある？」
「彼女の胸の花が邪魔なんだよ」
「花？」
　ゲストたち――ことに若い男性たちに囲まれて品のある笑顔を見せていたルイーゼの胸もとには、真っ白なエーデルワイスが1輪、花を咲かせていた。今夜のルイーゼはほとんどアクセサリーのたぐいを身につけていないようだったが、清楚な彼女に純白の花はよく似合っていた。
「う～ん、わたしにはどうやっても似合いそうにない花ね」
「まったく同感だ」
　ヴァネッサの呟きに大きくうなずいたラルフは、彼女のじとりとした視線をよそに説明を続けた。
「例のオヤジは、こっちにどんな理由があろうと、自分が指定した目印のある人間としか接触しねえと通告してきてる。オヤジをこれ以上ビビらせねえためには、オヤジのいい分を呑むしかないんだが――」
「まさか……？　その、目印って――」
「そう、エーデルワイスだよ。らしくもねェが、好きな花なんだとさ」
　セスとヴァネッサは、あらためてムックリー博士の様子をそれとなく窺ってみた。
　まったく中身の減っていないワイングラスを片手に、博士はさきほどから周囲に落ち着きなく視線を飛ばしている。挙動不審といわれても仕方のない怯え方だったが、しかし、それでもときおりルイーゼのほうをじっと見ている時間があるのは、彼女が自分と接触するためにやってきた人間だと考えているからだろうか。
「いわなくても判ってるだろうが、別にあのお嬢ちゃんはオレたちが用意した助っ人じゃねえ。あの子がこのパーティーに出席してるのも、あの花を胸に飾って現れたのも、単なる偶然がかさなっただけだ。……オレらにとっちゃ不幸な偶然だがな」
「それじゃいったい誰なんだ、本来あの博士と接触すべき人間てのは？　スタッフの恰好をしてる以上、大佐じゃないんだろう？」
「あいにく、正規の招待状は1通しか確保できなかったんでな」
　そういって、ラルフはホールの出入り口のほうを見

やった。
「あら」
　レオナに案内されるような形で会場に姿を現したのは、黒いタキシードをスマートに着こなし、胸にエーデルワイスを1輪飾った、長身痩躯の隻眼の傭兵だった。

—6

　会場に姿を現したハイデルンのもとに、ラルフがワイングラスをトレイに載せて歩み寄った。柱の陰に身を隠したまま、低い声でそっと話しかける。
「ご覧の通りのイレギュラー発生です。都合よくミスター・セスとミズ・ヴァネッサがいたんで、とりあえず協力要請って名目で釘を刺しときましたが……どうします？」
「……ドクターの小心ぶりには振り回されてばかりだな」
　ひとつだけ残った瞳でセスとヴァネッサを一瞥し、ハイデルンは呟いた。
「ルイーゼ・マイリンクがこの場にいることは、彼女の才能を考えればさほど不自然なことではないが、厄介なめぐり合わせには違いない」
「一ついってもいいですか、教官？」
「何だ？」
「もしオレがあの博士の立場で、約束の場所にエーデルワイスを胸に挿した人間が二人現れたとしたら——ですよ」
「ふむ」
「オレなら教官のほうにじゃなくあっちのお嬢ちゃんのほうに接触しますね」
「正論だ」
　怒った様子もなく、隻眼の司令官は淡々と応じた。
「いずれにせよ、目印の白い花をつけた人間は一人でなければならん」
「といっても、あのお嬢さんから強引に胸の花を取り上げるってのはマズいでしょう？　やってやれないことじゃありませんが、オレがチカン呼ばわりされるだけならまだしも、あの博士に無用の疑念を抱かせちまいますよ」
「できることなら強行手段は使いたくないが」
「んじゃあどうします？」
「……彼女にも協力を仰ごう」
「え？」
「〈アデス〉の工作員がこの会場にまぎれ込んでいないともかぎらん。万一に備えてクラークのバックアップに回れ」
　ラルフにそう命じたハイデルンは、柱の陰から出ると、悠然とした足取りでルイーゼのほうへと歩いていった。
「……何をする気なんだ、あの人は？」
　思わず手を伸ばしかけたラルフはかたわらのレオナに問うでもなく呟いたが、レオナにもハイデルンの真意は判りかねるようだった。

　白い花を胸に飾ったルイーゼ・マイリンクはただ一人だったが、彼女にダンスを申し込む若者は両手の指では足りなかった。いささか失礼な話だが、ヨーロッパからやってきた音楽家たちの中で彼女がもっとも魅力的な女性であることは動かしがたい事実であり、若い男たちが彼女と少しでも親密な関係になりたいと考えるのも無理からぬことだった。
　もっとも、当のルイーゼは、若者たちの誘いをことごとく断っていた。もし誰か一人とでも踊ってしまえば、なし崩しにほかの若者たちの相手もしなければならなくなると考えているのかもしれない。
　それでも、若者たちはルイーゼの回りを離れることなく、たがいに牽制し合いながら、どうにか彼女の歓心を買おうと躍起になっているようだった。

　その若者たちの包囲網を真正面から切り崩し、ハイデルンはルイーゼのもとへ歩み寄った。後から割り込んできたこの紳士に対し、誰一人として不満の声をあげる者がいなかったのは、おそらく、眼帯をつけた彼の面相に気圧されたからだろう。
「失礼」
　ルイーゼの前までやってきたハイデルンは、2メートル近い長身を優雅に折り、軍人らしからぬ細くて長い手をそっと差し出した。
「——お嬢さん、お手をどうぞ」
　流暢なドイツ語の問いかけに、ルイーゼはにっこりと微笑んだ。
「喜んで」

エーデルワイスの花を胸に挿した者同士がフロアの中央で軽やかにステップを踏むさまを遠目に見つめ、ラルフは感心したようにため息をついた。
「オレがいうのも何なんだが……教官はああいうことには縁がない人だと思ってたぜ。おいレオナ、おまえ、知ってたか？」
「……基本的なステップくらいは教わってるわ」
「はァ？　教わるって、教官にか？」
「……ええ。ダンスの一つも踊れないと恥をかくからって」
「何だよ、傭兵稼業にダンスのステップが必要になるようなことなんかあんのか？」
「……今がそういう状況だと思うけど」
「そりゃまあなあ」
　肩をすくめて答えたラルフがちらりとレオナの顔を見下ろしたのは、今のルイーゼのように、この愛想のない少女がハイデルンとダンスを踊っている姿を想像したからだろうか。
「……とりあえず、様子見のようね」
「は？」
「ドクター」
「ああ」
　レオナの言葉にラルフが視線を転じると、ムックリー博士は相変わらず何かに怯えた様子で、エーデルワイスを胸に飾った二人のダンスをちらちらと盗み見ていた。そのどちらかが自分のところへやってくるのではないか——期待と不安の入り混じったその表情からは、そんな博士の胸中が読み取れる。
　博士のそばにクラークがさりげなく張りついていることを確認し、ラルフはレオナの肩をたたいた。
「最悪、もし博士が退散しようとしても、クラークがどうにかしてくれるだろう。オレたちはしばらく“本業”に戻ろうぜ」
「本業って、どっち……？」
「じゃんじゃんアルコールを運ぶのがオレの仕事さ。……ついでに、厄介な連中がまぎれ込んでねえかどうか目を光らせとかねえとな」
「……判ったわ」
　こくんとうなずき、レオナは厨房のほうに引き返していった。
「そこのきみ！」
　空のグラスを揺らしてセスがラルフを呼びつけた。
「……せっかく美女同伴だってのに、あんたは踊らないのか？」
　低い声で軽口を叩きながら、ラルフはセスに歩み寄った。

「あのペアの隣で踊れるヤツの気が知れんよ」
「まあな」
　フロアで踊るペアはいくつもあったが、その優雅さではやはりハイデルンとルイーゼの二人が群を抜いている。素人のラルフの目から見ても、ほかのペアとの差は歴然だった。
「——ま、それはともかく」
　口もとに浮かべた笑みを消し去り、セスが意味ありげに視線を出入り口のほうに向けた。
「ドアのそばに男が二人いるだろう」
「ああ」
「懐がやけにふくらんでるようには見えないか？」
「ここに入ってきたときから挙動が少しおかしいのよね」
「————」
　セスとヴァネッサが口を揃えて指摘するように、ドアのすぐそばに、華やかなパーティーの輪の中に加わるでもなく、ホール全体をじっと見渡している男たちがいる。
「……確かにありゃあ、何か隠し持ってるな……」
　十中八、九、大型拳銃のたぐいだろう。
「ねえ、あんなにあっさりと銃なんか持ち込めちゃっていいワケ？」
　いくら飲んでも酔えないシャーリーテンプルのグラスをラルフに押しつけ、ヴァネッサは首から垂らしていたラリエットをはずした。
「オレたちが警備担当なら絶対にありえねえけどな。……たぶん、内通者がいるんだろ」
「ま、おまえさんたちがこうしてもぐり込めてる時点で、関係者のチェックが甘すぎることは判ってたんだがね」
「それはそっちも同じだろ？　招待状さえ持ってれば、ロクな本人確認もせずに中に入れてるんだろうぜ」
　これだからガキのやることは——といいかけ、ラルフは表情を引き締めた。いまさら愚痴をいっても始まらない。
「……〈アデス〉か？」
「だとしたら、こっちとしては願ったりかなったりなんだがね」
　セスはポケットの中から肉厚の革の手袋を取り出し、そっと両手にはめた。
「だが、〈アデス〉がこうも簡単に尻尾を見せるとは思えん。やり口がヒドくお粗末だ」
「となると——」
「テロリストか武装誘拐犯か——どっちにしても、悪意ある第三者だと思うけど」
　笑みをこらえて呟いたヴァネッサは、いつの間にかラリエットを右の拳に何重にも巻きつけている。優雅な美を演出する銀のアクセサリーも、こうなるとただの凶器だ。
「おまえさんの相棒は、このことに気づいているかな？」
「さあな。レオナが気づいてくれれば知らせてくれるだろうが——」
「いずれにしろ、武器を持ち込んでる連中の数が把握できんのは歯がゆいな。迂闊に動けば一般人にまで被害が出る」
「とりあえず、散ったほうがいいんじゃない？」
「そうだな……俺は一度ホールを出てほかに怪しい奴らがいないか確かめてくる」
「おう」
「だが、もし何かあったとしても俺たちは自分からは動かんぜ？　動くとしたらそっちにタイミングを合わせる。それでいいか？」
「いざってときはオレたちに責任取れってんだろ？　OKOK、こっちだって民間人にそこまで要求しねえよ」
　臆病な科学者一人を回収するだけの作戦のはずが、ルイーゼ・マイリンクの登場を境に妙な雲行きになってきたものだと、ラルフは人知れず拳を握り締めた。
　横目にフロアの中央を見やると、ワルツを踊りながら、ラルフの上官がドイツから来た美女に何ごとか話

しかけていた。
たぶん、あんな状態にあっても、すでにハイデルンは左目の視界の中にラルフたちの動きを捉え、何かが起こりつつあるということを察しているに違いない。ことさら知らせる必要もないと判断して、ラルフはドアのそばに立つ男たちのほうへと近づいていった。

—7—

「——そういえば、まだお名前をお伺いしていませんね」
ウィンナ・ワルツの調べにまぎれ、ルイーゼがささやいた。
「あなたはわたしをご存じのようですけど、わたしはまだあなたを知りません。お名前をお聞きしてもよろしい？」
「カール・ベヒシュタインといいます、フロイライン」
隻眼の紳士はそういって笑った。
「嘘ばっかり」
ルイーゼが微笑み混じりに呟く。ピアノの名手でもある彼女が、世界屈指のピアノメーカーの創始者の名前を知らないはずがない。
「祖母が幼い頃に弾いていたベヒシュタインがうちの屋敷にも1台あります。あれはいいピアノですわ。……ヘル・ベヒシュタインはお詳しいんですの？」
「音楽ですか？　いや、さほどでもありませんよ。むしろ何も知らないといったほうがいい。……私の娘がやはりピアノが好きで、幼い頃からよく弾いてくれていたのですが、それが何という曲だったのかも私には判らないのです」
一つ残った左目を伏せ、紳士は唇をゆがめた。
「——その娘も、すでに亡くなって久しいのですがね」
「そうでしたか……」
「あなたは、お母上を大事になさるとよい」
ふたたび開いた紳士の瞳が真正面からルイーゼの顔を捉えた。
「マイリンク博士に続いてあなたにまで何かあれば、マイリンク夫人は今以上に深く哀しむことになるでしょう」
「幸か不幸か、今の母は哀しみの中にはおりません。みずから作り出した偽りの現実の中で、父が戻る日を年若い娘のように心待ちにしておりますわ」
毅然として切り替えしたルイーゼは、かすかに首をかしげて目を細めた。
「あなたは……ひょっとして、あの傭兵さんたちの——」
「フロイライン」
ルイーゼの言葉をさえぎり、紳士は軽くかぶりを振った。
「あなたが〈アデス〉を追う理由は我々にも判ります。だが、ご協力願えないのであれば、せめて邪魔だけはしないでいただきたい」
「邪魔をするなとは……おっしゃらないのですね？」
「あなたの力については部下から報告を受けています。あなたは単純な力でどうこうできる人ではない。……だからこうしてお願いしているのですよ」
「紳士でいらっしゃるわ。……でも、ここにわたしがいることが、あなたがたにとってすでに邪魔なのですか？」
「そのようなぶしつけなことをいうつもりはありませんよ」
『美しく青きドナウ』が余韻を残して終わるのと同時に、紳士はルイーゼから身を離し、胸に手を添えた。
「……さしあたって、あなたの胸を飾るその花を私にいただければ」
「…………」
ルイーゼは胸に挿していたエーデルワイスを手に取り、しばし見つめてから、軽く嘆息して紳士に差し出した。
「天国にいるあなたのお嬢さんにさしあげてください」

「フィーレンダンケ」
胸にもう1輪エーデルワイスを挿した紳士は、ルイーゼに一礼すると、ダンスの輪からはずれた。
ルイーゼを振り返ることなくまっすぐに歩いていく紳士の顔からは、さっきまでの柔和な笑みは消え去り、老練な傭兵が見せる完璧な無表情へとすり替えられていた。

「——リチャード・ムックリー博士ですね？」
髪の乱れを整えながら、ハイデルンはムックリー博士に話しかけた。
「あ、ああ——」
目の前へとやってきたハイデルンに威圧されたかのように、博士はかくかくとうなずいた。
ある意味、予定通りにはなった。
博士の斜め後ろで成り行きを見守っていたクラーク・スティルは、博士が大声で騒ぎ出さなかったことにほっと安堵の吐息をもらした。
たとえその道の人間でなくとも、ハイデルンと相対すれば、彼がひとかどの人物であると判るだろう。百戦錬磨の傭兵だからといって、無闇と殺気を放っていたずらに相手を怯えさせるのではなく、見る者におのずから畏敬の念を抱かせてしまうような、そんな威厳がハイデルンには備わっている。
つまるところ、ハイデルンがただ一人エーデルワイスを胸に飾って博士の眼前に立てば、きょうの作戦は九分九厘まで成功したも同然なのだ。
「博士のご英断に感謝いたします。きょうこのときから博士の身の安全は我々がお守りするとお約束いたしましょう」
低い声で、だが強い意志を込めていい放ち、ハイデルンは右手を差し出した。
小太りの科学者は額に浮いた脂汗をぬぐい、おずおずとハイデルンの手を握り返した。
「た、頼む……私はもう、逃げ続けることに疲れたんだ——」
「承知しております。……そう、僭越ながら博士の経歴については詳しく調べさせていただきました」
「……え？」
「博士には、離婚なさった奥方との間にお嬢さまがおいででしたね？　奥方はすでに亡くなられておいでですが、奥方に引き取られたお嬢さまがお一人——そう、ミス・ナンシーとおっしゃったか」
「……！」
娘の名前が出た瞬間、びくんと博士の身体が震えた。
それを見て笑ったハイデルンは、親しげに博士の肩をたたき、
「どうか誤解なさらないでください、博士。〈アデス〉が博士と縁故のある人間を捕らえて人質にするという可能性もあったのですから」
「むっ、娘は——!?」
「お嬢さまはボストンで学生生活を謳歌しておられますよ。無論、〈アデス〉の手からお守りするために、24時間体制で警備の者をつけてありますのでどうかご安心を」
ハイデルンはタキシードの懐から数枚の写真を取り出し、博士に手渡した。
「最近のお嬢さまです。もう長いことお会いになっていないのでしょう？」
「お、おお……」
愛娘の写真を手にして、博士の目にうっすらと涙がにじんできた。
ムックリー博士とボストンに住む女学生の関係については、アックス小隊のはたらきによってかなり早い段階から判っていた。にもかかわらず、ハイデルンがこれまでいっさいミス・ナンシーの話を持ち出さなかったのは、そうすることで、かえって博士に猜疑心を抱かせかねないと判断したからだ。

〈アデス〉なら、余計な策など弄せず、最初から娘を人質に取って博士に服従を迫るだろう。逆にハイデルンは、そうした手段を使わないことによって、自分たちが〈アデス〉ではないということをここで証明したのである。
ハイデルンに対する博士の警戒心がかなり薄れてきたことを見て取ったクラークは、ワイングラスをトレイに載せて二人に歩み寄った。
「教官」
クラークの声に、博士がぎょっとしたように写真から顔を上げた。
「ご安心ください。私の部下の一人です」
軽く手を上げて博士の動揺を鎮めたハイデルンに、クラークがささやいた。
「……妙な連中がフロアにまぎれ込んできていますが、どうします？」
「ドアのそばに二人と、奥にもう二人ほどいるようだな。正確な数は判るか？」
「残念ながら。受付の段階でチェックできていればよかったんですが」
「……仕方あるまい」
そんな二人のやり取りが耳に入ったのか、博士はタキシードのポケットに娘の写真を押し込み、ふたたびあの怯えた表情を浮かべてハイデルンの腕をつかんだ。
「なっ、何だね？　何かあったのかね？」
「どうかお静かに。……武器を持った人間が、この会場に入り込んでいるようです」
「えっ!?　ま、まさか、〈アデス〉が私を捕らえに——」
「〈アデス〉ならもっと巧妙にやるでしょう。行動を起こす前にあっさり見抜かれるような甘さは見せません」
「じゃ、じゃあいったい何なのかね？」
「おそらく営利目的の武装誘拐団か、もしくはどこかの過激派グループだと思います。今夜ここに集まっているのは上流階級の子供たちが大半ですから、身代金を取るにも自分たちの要求を押し通すにも都合のいい人質になる」
ハイデルンの推測は、はからずもラルフたちの読みと一致した。高度に訓練された武装集団ではないが、だからといって素人の集まりでもない。タキシードの内側に銃を隠し持った男のたたずまいから、ハイデルンはそこまで見抜いているようだった。
たった一つの目で会場全体を見回し、ハイデルンはいった。
「……クラーク、博士を守れ」
「了解」
「え？　えっ？」
「博士、決して慌てないでいただきたい。何があろうと我々がお守りいたします」
ハイデルンのその言葉が終わらないうちに、ダンスタイムを演出していたミニオーケストラの生演奏をかき消すかのように、断続的な銃声がとどろいた。

—8—

「……思ってたより数が多いな」
ゲストたちといっしょにうつぶせに床に伏せたラルフは、目だけを動かして犯人の数を数えた。
ラルフのすぐそばで出入り口をかためている男たちも含め、最低でも5人。両手を頭に乗せて伏せた状態では、密室となったこのホール全体を見渡すことはできないが、ゲストたちを脅しつける声の数からいって、10人近くはいるに違いない。
もちろん、犯人がこのホール一つを占拠しただけとは思えない。大学の同窓生の寄付によって建てられたというこの記念講堂全体が、彼らによって占拠されていると考えたほうがいいだろう。
対して、こちらは腕利きの傭兵が4名にフリーのエ

ージェント2名——ただし、全員丸腰ときている。自分たちだけが無傷で脱出するくらいのことは可能だろうが、そのために民間人を犠牲にすることはできない。
犯人たちは、きょうのパーティーの来客者リストを読み上げ、政府高官の縁者や資産家の跡取り息子ばかりを選び出し、フロアの中央に集めている。揃いも揃って真っ青な顔をしているあの坊やたちが、犯人グループにとって最も重要な人質だということだろう。官憲との交渉の過程で見せしめに殺されるとしたら、あそこに集められた人質以外からということになるはずだ。
「……ヘタすりゃオレたちみてえなフロアスタッフから始末されかねねえな」
胸のうちで毒づき、ラルフは深呼吸した。
犯人グループの多くは大型拳銃で武装していたが、中にはアサルトライフルで武装している者もいた。いかに危機感に欠けていたとはいえ、受付の目をごまかして持ち込めるのはせいぜい拳銃止まりだが、どうやらミニオーケストラのメンバーに犯行グループの一員が混じっていたようで、おそらくあのライフルは、楽器といっしょにこの会場に持ち込まれたのだろう。
そのライフルが、中央の人質たちに向けられている。
グループのリーダーらしき男が、先ほどから携帯電話で警察との交渉を始めているようだったが、今すぐこの情況が好転する可能性はまずないと見ていい。
静かに目を閉じ、ラルフは考えをめぐらせた。
「10秒……いや、5秒あれば——」
すばやく立ち上がり、間合いを詰め、武器を押さえて渾身の力で殴りつける——。まさか犯人たちも、すぐ足元で屈強な傭兵が隙をうかがっているとは考えていないだろうし、うまくその隙を突くことができれば、たとえ素手でも、武装テロリストの一人や二人、一瞬で地に這わせることは可能だ。
「オレたち4人にモヒカンのオッサンと赤毛の人妻……いや、オッサンは外か。ま、5人だろうが6人だろうが大差はねえ。ノルマはたった二人、みんなでかかればおつりが出る。——が」
ラルフは悲観することを知らない根っからのオプティミストだが、同時に現実を正しく見据える冷静な眼も持っている。
「問題は、どうやってタイミングを取るかってことだ」
今この瞬間、ラルフが一番近いところにいる二人の犯人に襲いかかり、きっかり2秒で昏倒させたとしても、残りのメンバーは余裕を持ってラルフに狙いをつけることができる。それを未然に防ぐためには、少なくともこのホールにいる犯人全員を、ほぼ同時に無力化しなければならない。
すなわち、犯人グループに対する反撃は、ラルフたち全員がまったく同じタイミングでおこなわなければならないということだ。一人でも倒しそこねれば、ラルフたちはいうまでもなく、人質にまでおびただしい数の鉛弾がプレゼントされることになる。
「……これじゃアイコンタクトも取れやしねえ」
ラルフは眉根を寄せて怒気を静かに吐き出した。

—9—

無遠慮な振動に急かされ、アルバは電話に出た。
『おい、無事か、アルバ！』
いきなり聞こえてきたノエルのわめき声を聞くなり、アルバはマイク部に向かって軽く口笛を吹いた。
「静かにしてくれ、ノエル。充分聞こえているよ」
『よかった……無事なんだな!?』
「どういうことだ？　何を慌てている？」
『何だよ、おまえ、ニュース知らねえのか？　ラジオつけてみろよ！』
「いや、今はちょっとクルマを離れているんだが……何かあったのか？」
『何かあったかじゃねえよ、今すっげェ騒ぎになってんだぜ、おまえが行こうとしてた、あのナントカ大学の記念講堂！　ポリが乗り出してきてよ！』
「……ギャラガーがいるなら代わってくれないか？」
『はァ!?　おい、アルバ——』
『オレだ、アルバ』
ため息混じりのアルバの呟きが聞こえたのか、電話口からノエルの声が遠のき、代わりに落ち着きのあるギャラガーが出てきた。
「どういうことか、詳しく教えてくれないか？」
『こっちもテレビのニュースで伝えてることくらいしか判らないんだが、おまえがあのお嬢さんに会いにいったパーティー会場、あそこに武装した過激派グループが人質を取って立て籠もってるんだよ』
「ほう」
『犯人の目的はまだ判ってないが——いや、そんなことはどうでもいい。とにかく行くなよ、アルバ。あのお嬢さんのことは心配だろうが、こんなトラブルに巻き込まれておまえにまで何かあったら、オレたちは——』
「判っている。わざわざ自分からトラブルに首を突っ込むような真似はしない。私だって、ソワレにもう一度会うまでは死にたくないからな」
『悪いな。別におまえのすることにケチをつけるつもりはないんだが、その……な』
「いいさ。私の身を案じてくれているんだろう？」
『……ああ』
どこか照れ臭そうなギャラガーの声に、アルバは小さく笑った。
「そういうことなら交通規制も厳しいだろう。帰りは少し遅くなるかもしれないが、心配しないでくれ」
『判った。迎えが必要になったら連絡してくれよ』
「助かる」
軽くうなずいて電話を切ったアルバは、携帯の電源をオフにして懐に押し込み、代わりにサングラスをかけ直した。
「自分からトラブルに首を突っ込まないと約束したはいいが——すでにトラブルの渦中にいる場合はどうしたらいいか、ついでに聞いておけばよかったな」
そう一人ごちたアルバの足元には、銃を持った過激派の男が意識を失って倒れていた。

アルバがわざわざタキシード姿でこのパーティー会場までやってきたのは、チャリティコンサートのために訪米中だったルイーゼ・マイリンクに呼ばれたからだった。
〈アデス〉のこと——そしてソワレのことで話があるといわれれば、アルバはルイーゼに会いにいかずにはいられない。それを承知の上で自分を呼びつけたルイーゼを、アルバは存外にずるい女だと思った。
もし招待状がないせいで門前払いをくうようなら、会場の外でルイーゼが出てくるまで待つつもりだったが、ルイーゼが受付の人間に話を通しておいてくれたおかげで、特に詮索されることもなく、アルバもすんなりと会場に入ることができた。
たぶん、受付係はサウスタウンの裏事情に詳しくなく、アルバの顔も名前も知らなかったのだろう。もしアルバがサウスタウンの〝キング〟だと判っていたら、こうも簡単に通してはもらえなかったはずだ。
会場にまぎれ込んでいた過激派が犯行におよんだのは、ホール入りを前にアルバがトイレの鏡に向かってボウタイを締め直している、まさにそのときのことだった。

「いきなり銃を持って踏み込んでこられたから反射的に黙らせてしまったが……少しばかり早まったかな？」
あらためてボウタイの乱れを直し、アルバは肩をすくめた。

ここに倒れているのがノエルたちのいっていた過激派の一味だということは疑いがない。アルバは男が着ていたシャツをちぎってその両手両足を拘束し、ついで猿轡をかませて一番奥の個室に放り込むと、足音を忍ばせてそっとトイレを出ようとした。
「——!?」
通路に出ようとした瞬間、うなじのあたりにぞくりと来る悪寒を覚えて、アルバは咄嗟に身を沈めた。頭のすぐ上を重い拳が唸りをあげてかすめていく。
出会い頭に何者かが殴りかかってきた——そう察した時には、アルバの身体は自然に反撃に転じていた。
「ぬ——」
かすかな驚きの声は、アルバが重い拳をかわしざま、そのまま身体を一回転させて繰り出した後ろ回し蹴りを目の当たりにしたからだろうか。
だが、アルバの会心の蹴りもまた相手の拳と同じように空を切り、クリーンヒットすることはなかった。
「——待て！」
アルバの蹴り脚をたくみにいなして飛びのいた男は、両手を軽く上げて低い声でいった。
「おまえさん、アルバ・メイラじゃないのか？」
「そういうあなたは——」
スピーディーな蹴りをかわされてもバランスを崩すことなく、アルバは目を細めて相手の顔を凝視した。
「ミスター・セス……だったな」
特徴的なモヒカン頭の男を見つめ、淡々と呟く。
〈アデス〉の尻尾をつかむため、フェイトにいろいろと裏情報を流して〈サンズ・オブ・フェイト〉と〈メフィストフェレス〉の全面対決の構図を作り上げていたエージェント——フェイトの死に無関係とはいえない男として、アルバはいまだセスに対するわだかまりを捨てきれずにいる。
無論、フェイトが一方的にセスに利用されたのではなく、フェイトも納得した上で協力し合っていたのだということを、今のアルバは知っている。大規模な抗争によって多くの血が流れるのをさけるため、みずからの手でデュークと決着をつけようとしたフェイトが命を落としたのは、決してセスの責任ではない。
そうと判っていても、セスを前にした途端に胸の奥がざわついてきてしまうのは、それはやはりアルバの若さというものだろう。いつもクールにふるまっているとはいえ、そうした激情から無縁でいられるほどアルバは枯れてはいない。
動揺を押さえ込み、アルバは静かに深呼吸した。
「……なぜここに？」
「ルイーゼ・マイリンクだよ」
セスはモヒカンを撫でつけてうなずいた。
「彼女がこのパーティーに顔を出すと聞いたんでね、いろいろと話を聞きたいと思ってもぐり込んだんだが——」
「予想外のトラブルに巻き込まれた、というところか」
「ああ。ホールに胡散臭い連中の姿がちらほらし始めたんで、ちょっと様子を見に俺が外へ出たときにイベントが始まったらしくてな。咄嗟にボイラー室に身を隠していたおかげで見つからずにすんだんだが、ゲストもスタッフたちも、今頃はホールに集められて銃を突きつけられてるだろうさ」
「すると、彼女もその中に？」
「おそらくな。……そういうおまえさんはなぜここに？ニュースを聞いて慌てて彼女を助けにきた……って様

子じゃないな」
「そんなつもりはなかった。話があるというから呼び出されただけだ」
「なるほど、そっちも巻き込まれた口か……」
通路の左右に油断なく視線を飛ばしながら、セスは判っているかぎりの現在の情況をアルバに語った。
「……彼女も人質の一人、か」
アルバがため息をつくと、セスは肩をすくめてうなずいた。
「あのお嬢さんのことだ、この情況でも平然と構えてるとは思うが、だからといってこのままにしておくわけにもいかんだろう」
「何か手があるのか？」
「ホールに集められた人質たちの中には、お嬢さんだけじゃなくあの傭兵さんたちや俺の連れがいるんだぜ？ きっかけさえあたえてやればすぐにカタはつくさ。武器を持った犯人が相手とはいえ、そう数が多いわけじゃあない」
そういって、セスは軽く手招きして歩き出した。
さいわい、武装した犯人と出くわすことはなかったが、それはたぶん、犯人グループがホールに集めた人質たちの確保と警察の動向を監視するのに人手を割いているからだろう。あらためて耳を澄ませてみれば、パトカーのサイレンの音やヘリのローター音が遠くから聞こえてくる。
「犯人は何者だ？」
「さてな。――だが、大胆な犯行に出たわりには詰めの甘さが目立つ。やり口からして、プロ中のプロってわけでもないらしい。少なくとも、場慣れしたベテラン活動家が加わってるってことはなさそうだ」
低い声で呟き、通路の曲がり角からそっと顔だけ出したセスは、その行く手の突き当たりを指差した。
「……あそこに火災報知器があるのが見えるかい？」
「ああ」
「この記念講堂はそこそこに古い建築物だ。火災報知器がひとつ鳴り出せば、すべてのフロアでスプリンクラーが作動する。もちろん人質が集められてるホールでもな」
「本当か？」
「だと思うよ」
「確証はないわけか」
「あいにく、俺は消防局の人間じゃあない」
悪びれない態度のセスから視線を逸らし、アルバはくだんの報知器を見やった。
「……あれを鳴らすだけなら簡単だが、何か問題は？」
「ある。あの突き当りを曲がった先は裏庭に面した窓の多い通路になってる。いくらヤツらの詰めが甘いとはいっても、見張りの一人や二人は置いているだろう」
「要するに、のこのこ鳴らしにいけば連中に見つかるというわけか」
「そういうことだ。――どうするね？」
「どうするとは？」
「俺としては、おまえさんにあいつを押してきてもらいたいんだがね」
「私がその役を引き受けるとしたら、あなたは何をしてくれるんだ？」
「報知器が鳴ったらホールに飛び込むさ。あの傭兵さんたちのことだ、ワンチャンスあれば反撃に出てくれる。……と、思うよ。これまた確証がなくてすまんがね」
「だとしても、ホールの出入り口だって連中がかためているんじゃないのか？」
「だからさ。5分――いや、ジャスト3分後だ。おまえさんは、ちょうど3分後に向こうの通路の見張りを黙らせて報知器を鳴らす。俺はそれに合わせて3分以内にホールの扉の前の見張りを黙らせて、報知器が鳴るのと同時に中に飛び込む。どうだい？」
「いいだろう」
武器を持った過激派が相手だろうと、それに怖気づくアルバではない。でなければギャングのリーダーなどやっていないだろう。躊躇することなく、アルバは即断した。
「……ただし、あれを押すのはあなたにやってもらう」
腕時計で今の時刻を確認し、アルバはきびすを返して歩き出した。
「おい、待てよ、ミスター！　どっちが楽だか判っているんだろうな？」
「無論だ」
あちらの通路から外の警察の動きを見張っている人数と、ホールの扉の前をかためている人数と、倒さなければならない敵の数がひとしいと仮定して――おそらくより困難なのは、ホール前の犯人を倒すほうだろう。
報知器のほうは、とにかく時間内に見張りを黙らせればそれですむ。ホールにいる仲間に連絡される前に片づけることさえできれば、約束の時間までタバコを吸っていようが鼻歌を歌っていようがかまわない。
だが、ホールの扉をかためる犯人たちを倒すのは、遅すぎても早すぎてもうまくない。倒すのに手間取れば中にいるラルフたちと連携が取れないし、早すぎれば物音に気づいた中の犯人たちが警戒してしまう。報知器が鳴り出すその瞬間に向けて、それこそ秒単位での時間合わせが必要になってくる。
だからこそセスは、面倒なほうを自分でやるつもりでいたのに違いない。
「アルバ・メイラ！　手伝ってもらえるのはありがたいが、こいつは――」
「あと2分30秒だ」
ゆったりと歩きながら、肩越しにセスを振り返ってその言葉を断ち切る。
「あなたはプロだ。時間通りに勝利の鐘が鳴るのを信じているよ」
「……若いくせに食えんヤツだな、おまえさんは」
自分のパートをめぐってこの場でいい争っている時間はないと判断したのか、セスはそれ以上食い下がることなく、苦笑しながら革のグローブに包まれた拳を握った。

―10―

ホールへの扉が確認できる位置へとアルバがやってきた時、残り時間はすでに1分半を切っていた。
「――――」
扉の前をかためる犯人は二人だけだったが、どちらもサブマシンガンを携行していた。1発や2発くらっただけで致命傷になるような殺傷力の高い火器ではないが、もし途中で気づかれて弾をばらまかれたら、扉に近づくことは不可能に近くなる。そういう意味では厄介な二人組だった。
曲がり角からわずかに顔を覗かせ、相手の様子を冷静に窺ったアルバは、タキシードの前を開き、カマーベルトのところにねじ込んであった拳銃を引き抜いた。トイレで眠らせた犯人が所持していたのを取り上げておいたものである。
しかし、たとえ発砲音を抑えるサプレッサーがついていたとしても、アルバにはこれで犯人たちを撃つつもりはなかった。アルバはそこまで自分の射撃の腕を信用していない。
だからアルバは拳銃からカートリッジを引き抜き、ただの鉄の塊にした。
銃を逆手に持ち、腕時計の文字盤を見る。
――セスとの約定の時間まで、あと30秒もない。
「……やれやれ。彼女と会う前にはいつも面倒なことに巻き込まれるな」
自分の呟きに苦笑し、壁にもたれて静かに深呼吸を繰り返す。
腕時計を耳もとに当てて時を刻む規則正しい音に聞き入っていたアルバは、残り時間が5秒になったところで唐突に動き出した。
極限まで足音を殺し、一気に曲がり角から飛び出して扉のほうへダッシュすると同時に、右手に持った拳銃を投げつける。
「ぐぶ――!?」
鈍器と化した大型拳銃を顔面にくらい、男は銃を取り落としてくぐもった呻き声をもらした。それに驚き、気を取られたもう一人の男が、アルバの接近に気づくまでの一瞬――そのわずかな遅れがすべてを決した。
「……遅い」
セーフティのはずされたサブマシンガンの銃口がこちらを向く前に、アルバは男との距離を詰め、そのみぞおちに掌底をたたき込んだ。
「……っ」
瞬間的に息が詰まり、そのまま動きを止めて身を折った男の延髄に、右の肘を落とす。その2発だけで、まず一人が沈黙した。
すかさずアルバは床に転がったサブマシンガンを遠くへ蹴飛ばし、鼻から派手に血を噴いているもう一人の男に手を伸ばした。
「でっ、でめえ――」
男は腰からナイフを引き抜こうとしていたが、アルバはそれすらも許さなかった。
「耳障りな声だな。もう少しエレガントにしゃべってくれないか？　少しはTPOというものを考えるべきだと思うがね」
引き寄せた男の腹を何度も膝で突き上げ、仕上げに相手の顔面を掴んで背後の壁へとたたき付ける――それでもう一人の男が完全に気を失ったときには、けたたましい火災報知器の非常ベルが全館に鳴り響き、天井からぬるい驟雨のような水が噴き出していた。
「さすがにそつがないな、ミスター」
セスの仕事ぶりに薄い笑みを浮かべ、アルバはホールのドアを引き開けた。
「――――」
降りしきる雨の中、ホールのそちこちに立つ犯人たちと、その向こうで床に伏せているゲストたちの姿をすばやく視認する。
「!?」
飛び込んできたアルバに気づいた男たちが、反射的にアルバのほうへと銃を向けた。
だが、それとほとんど同時に、床に伏せて頭をかかえていたゲストたちの中からいくつかの人影が飛び出してきて、アルバのほうに意識の向いた犯人たちへと襲いかかった。
「少し気の毒な気もするな」
苦笑しつつ目の前の男をアルバが昏倒させたとき、ホールの中に立って銃を構えている犯人は一人もいなくなっていた。
「――どうやらうまくいったみたいだな」
開け放たれたドアのところに駆けつけたセスが、トレードマークのモヒカンを撫でつけて笑っていた。
「私が乗り込むまでもなく、彼らならうまくやっただろうさ」
倒れ伏した犯人たちを手際よくプラスチック手錠で拘束していく傭兵たちを見やり、アルバは肩をすくめた。アルバが飛び込んできたことで犯人たちの視線がそちらに向き、その隙をつく形でラルフたちが反撃に転じた形となったが、それは結果的にそうなっただけのことなのだろう。もしアルバが現れなくても、スプリンクラーの作動によって視界が悪くなった瞬間を彼らが見逃すはずはない。
ぐっしょりと濡れそぼった前髪をラフにかき上げ、アルバはのろのろと身を起こし始めたゲストたちの間を縫って歩いていった。
「……お手をどうぞ、フロイライン」
「ダンケ」

怯えた様子など微塵も見せず、ルイーゼ・マイリンクは、慇懃に一礼してさし出されたアルバの手をそっと取った。

—11

セカンドサウス郊外の閑静な住宅地が、ときならぬ喧騒に支配されていた。
パトカーのサイレンと警告灯が赤くひらめく夜空には数機のヘリが飛び、事件の真相を求めて集まってきたマスコミが警察ともめている声が聞こえる。
後ろ手に拘束された犯人たちが護送車に詰め込まれていくのを眺め、ラルフは襟もとのタイを引きむしった。
「——本当ならおまえらも、警察からいろいろと事情聴取を受けなきゃならん立場のはずなんだがな」
ラルフがため息混じりにパトカーのボンネットに腰を降ろすと、サスペンションが大きくきしんだ。このタフで容赦のない傭兵に殴り倒された犯人は、結局そのまま意識が戻らず、担架に乗せられて警察病院に直行するはめになったという。自業自得とはいえ、運がなかったというしかない。
「とりあえず、ウチの教官が警察の上のほうにハナシを通してくれるっていってる。だからおまえら、今夜のところはもう帰っていいぜ」
タキシードの上を脱いで髪に櫛を通していたアルバは、毛布にくるまっているルイーゼを一瞥し、ラルフに聞き返した。
「いいのか？」
「そっちのお嬢さんはともかく、おめェはアレだろ？あんま警察の世話にゃなりたくねえクチなんじゃねえのか？」
「確かにそうだが」
「だったら素直に喜べよ。……こんなサービスしてやれんのも今だけかもしれねえんだぜ？」
「……ならそうさせてもらおう」
サングラスをかけ直し、アルバはうなずいた。これといった前科こそないが、サウスタウンの〝キング〟の名はこのセカンドサウスにも聞こえている。警察に連れていかれて、事情聴取の名目で痛くもない腹を探られるのは確かにごめんこうむりたいところだ。
黄色いポリスラインをくぐり、アルバはルイーゼをかばうようにしてマスコミや野次馬の中を突っ切っていった。
「——」
途中、アルバは背筋に氷のナイフを突きつけられたような悪寒を覚え、物見高い野次馬たちのほうを振り返った。

「……やれやれ」
せわしげに行き来する警官たちをぼんやりと見つめ、セスはタバコに火をつけた。だが、スプリンクラーの散水をまともに浴びていたせいで、ポケットの中にあった開封前のタバコまでしけってしまったらしく、あまりうまいものとも思えなかった。
「いいの？　行っちゃったわよ、あのお二人さん？」
頭から毛布をかぶったヴァネッサが、あたたかいコーヒーをすすりながら呟く。
「仕方ないさ。俺たちは傭兵さんたちの作戦行動に協力してる身分だからな。勝手にここを離れてあの二人を追いかけていくわけにはいかないだろう？」
「だってあなた、あのお嬢さんに用があったんでしょ？それこそ傭兵さんたちに頼んで、テキトーに理由をつけて足止めしておいてもらえばよかったじゃない」
「さて」
眉間にシワを寄せてタバコを足元に落とし、靴底で踏み潰す。今夜のタバコは苦いばかりでやはりうまくなかった。
「彼女一人ならそうしたいところなんだが……あいにくと連れのほうに借りがある」
「サウスタウンのインテリギャングに？」
「ああ」
「あら？　借りだの貸しだのって、いつもはプロに徹するあなたらしくもないいいようじゃない？」
「四六時中ドライに割り切っていられるわけじゃないさ。家族の大切さは俺だって十二分に判ってる」
「何それ？」
「正直、もし家族の身に万が一のことがあれば、俺だって冷静でいられるとはかぎらん。おまえさんだってそうだろ？」
「それは……まあそうだけど」
「それを思えば多少は同情したくもなるってもんさ。——だが、そいつも今夜までだ。次に会うときには借りも貸しもない」
警察のバンに寄りかかっていたセスは、そこでヴァネッサとの会話を打ち切り、一つところに集まっている傭兵たちのもとへと歩み寄った。
「——よう。作戦成功、おめでとさん」
「ご協力感謝する」
セスに気づいたハイデルンが、ボウタイを締め直して右手をさし出してきた。
「感謝されるほどの仕事をしたわけじゃない。……ところで、犯人はやはり〈アデス〉とは無関係なのかな？」
「裏を取るまで断言はできんが——」
「十中八、九、関係ない、か」
セスの呟きにハイデルンがうなずく。
「ねえ、あの博士、これからどうなるの？」
ムックリー博士を乗せた特別仕様のリムジンを見送り、ヴァネッサが尋ねた。
「しばらくは国連の保護下に置かれることになるだろう」
それが保護という名目の軟禁だということを、セスは知っている。何者かに拉致された巻島博士も、〈ネスツ〉に関する情報を提供する代わりに断罪されることをまぬがれ、世間から隔絶された辺鄙な土地でエネルギー関連の研究に従事させられていた。
たぶんムックリー博士も、そうした司法取引によって人知れず贖罪の時をすごすことになるのだろう。
「今度はさらわれないといいな」
嫌味のつもりもなく、セスはいった。
「私もそう願っているよ。無論、警備には万全を期すつもりだ」
セスとヴァネッサに軽く敬礼し、ハイデルンはレオナがハンドルを握るハマーに乗り込んだ。

-12—

カーステレオから最近流行のポップスが流れている。
ソワレが好きそうな曲だ。
「——タキシードだけでなく、クルマもレンタルしてくればよかったかな？」
確かに、派手なカラーリングのマスタングのオープンカーを乗り回すには、今宵のアルバのタキシード姿はいささか不似合いだった。しかしそれ以上に、助手席に乗ったルイーゼの黒いドレス姿のほうが浮いている。
サウスタウンへと続くハイウェイにはほかの車の影もまばらで、オレンジ色の街路灯の光を反射しながら疾走するアルバの愛車は、まるで夜の海の中を鱗をきらめかせて泳いでいく魚のようだった。
「———」
マスタングが走り出してからこっち、ルイーゼはずっと押し黙っている。
ときおりサングラス越しに横目で彼女の表情をうかがっていたアルバは、もはや何度目かも覚えていない重苦しいため息をもらし、カーステレオを切った。
「確か電話では、私に話があるといっていたはずだが？それともあれは、私をホテルまでのハイヤー代わりに使うための口実だったのか？」
「——わたし、監視されているの」
じっと前方を見据えたまま、ようやく開いたルイーゼの口から出てきた言葉がそれだった。
「……何だって？」
「監視されているのよ」
思わず聞き返したアルバに、ルイーゼはそう繰り返した。
「〈アデス〉か？」
「たぶんね。大西洋を渡ってもついてきたわ。……あなたもさっき何かを感じたんじゃない？」
いわれて、アルバは先ほどのことを思い出した。
野次馬たちの輪を突っ切った時、ぶしつけに後ろ髪を引っ張るような、絡みつくような視線を背中に感じた。今にして思えば、あれがそうだったのかもしれない。
殺気や悪意といったものとは違うが、さりとて友好的なものとも思えない。とにかく得体の知れない恐ろしさを感じさせる冷たい視線だった。
「確かに一瞬、誰かに見られたような気はしたが……ただの下っ端じゃないな」
「ええ。おそらく向こうは、わたしとあなたを品定めするつもりで来たんでしょうね」
「相手の正体を知っているような口ぶりだな？」
「向こうがわたしのことを知っているほどには、わたしは向こうのことを知らないのよ。もし知っていれば、あの場で捜し出していたわ」
「あの喧騒の中でか？」
警察、マスコミ、野次馬——あれだけの人間が集まって騒いでいる中から、巧妙に〝擬態〟した真の敵を見つけ出すことがいかに困難な作業か、それはアルバにも判る。アルバ以上に〝彼ら〟について詳しい情報を持っているルイーゼにとっても、それはたやすいことではないのだろう。
「……どのみちあの情況ではおたがい身動きが取れなかった。無関係の人間まで巻き込むのは私の本意じゃない。あなたはそうは考えないのかもしれないが」
「そうね。わたしの目的のために他人が何人犠牲になろうと、きっとわたしの心は痛まないのだと思うわ。とても残念なことだけど」
「本当に他人ごとのようにいうんだな、あなたは」
「いざというとき、下手な情けは邪魔になるだけだわ。あなたも感じたように、わたしたちの敵は強大で、そして神出鬼没なのよ」
「心得ておくよ」
わずかに湿り気を残していた髪が夜風をはらんで冷たく乾いていく。
ふたたび〈アデス〉が動き出した今、アルバは自分の身にあらたな危険が迫っていることを肌で感じ始めていたが、それはとりもなおさず、ソワレを捜す手がかりが向こうから近づいてくるという意味でもあった。

アルバ・メイラのもとに3通目の招待状が届けられたのは、それからほんの数日後のことだった。

KOF MAXIMUM IMPACT SERIES STORY

ここではこれまでの本シリーズのストーリーを紹介しよう。過去を知る人にはおさらいとして、これから始める人には予習として熟読してもらいたい。

アルバとソワレが両親と死別した時、二人はまだ3歳だった。だから、二人が両親について覚えていることはほとんどない。

何しろ双子の兄のほうにイタリア語で「暁」、弟にフランス語で「黄昏」と名づけるくらいの親だから、最大限に好意的に考えれば、それなりの教養と洒落っ気を持つスペイン人かポルトガル人だったのかもしれない。なぜならメイラという姓は、あのあたりのラテンな人々によくある名前だから。

しかしいずれにしろ、物心ついた時にはすでにドイツにいた二人は、自分たちをドイツ人だと思っていたし、その一方で、ドイツ人らしからぬ自分たちの名前を気に入ってもいた。

昼でも夜でもなく、つねに背中合わせの暁と黄昏——それは、アルバとソワレの生き方を象徴しているようだった。

3歳で親を亡くして施設に引き取られた二人は、14の時にそこを飛び出してしまう。ドイツを離れ、寄る辺なくヨーロッパ中を旅しながら、世の中の非情さ、大人たちの卑劣さを目の当たりにしながら、アルバとソワレはたった二人だけで生き延びてきた。信じるものは自分の力のみ、そして何より唯一無二の血を分けた兄弟だけ。

だが、そんな二人にやがて転機が訪れる。

アメリカへと渡り、流浪の果てにサウスタウンへとたどりついたアルバたちに手を差し伸べたのは、サウスタウン最強のギャングの称号"キング"の名で呼ばれる男——〈サンズ・オブ・フェイト〉のリーダー、フェイトだった。

多くの仲間たちに慕われ、貧困層の人々からも信頼されているフェイトは、法治国家の闇の部分に生きるアウトローではあったが、度量の広いひとかどの人物だった。大人というものを信じることができずにたった二人だけで生きてきたアルバとソワレも、その懐の深さに触れ、次第にフェイトに打ち解けていく。

そこで二人は、生まれて初めて友や仲間と呼べる存在に出会い、ようやく放浪の旅に終止符を打った。

18歳になった時、アルバとソワレはフェイトの庇護のもとを離れ、自分たちの力だけで生きていく道を選んだ。しかし、二人がフェイトを慕う気持ちに変わりはなかった。

※　※　※　※　※

それから4年——。

ギャング同士の小競り合いはあったものの、"キング"フェイトの影響力によって大規模な抗争からは無縁であったはずのサウスタウンに、ささやかな、しかし確実な変化が起こり始める。

ある日突然サウスタウンに現れた新興組織〈メフィストフェレス〉。

デュークという名のボスに率いられた〈メフィストフェレス〉は、強引なやり方で勢力を一気に拡大しようとしていた。

この事態にどう対処すべきかフェイトが思案していた時、とある機関のエージェントと称する男が情報提供を申し出てきた。セスと名乗った男は、〈メフィストフェレス〉の上に位置するさらに巨大な秘密組織、〈アデス〉の存在をフェイトに教える。

ギース・ハワードが死に、ハワードコネクションという重石を失って、無数の組織が覇権をめぐって抗争を繰り返す修羅場と化していたこのサウスタウンに、それなりに平穏といっていい日々をもたらしたのは、フェイトとその仲間たちだ。この街は俺たちの街だという思いは人一倍強い。

にもかかわらず、〈アデス〉は、〈メフィストフェレス〉という手駒のひとつを使って、サウスタウンを横から奪い取ろうとしている。

〈アデス〉は強大な組織だが、みすみすこの街を渡すわけにはいかない。フェイトは〈アデス〉のサウスタウン進出を阻止するため、〈アデス〉の尖兵ともいうべき〈メフィストフェレス〉の壊滅を決意する。

しかし、〈サンズ・オブ・フェイト〉が〈メフィストフェレス〉と真正面から戦えば、双方に大きな被害が出るのは避けられない。そこでフェイトは、可能なかぎり流血を避けるため、〈メフィストフェレス〉のボス、デュークとの一対一で決着をつけようと考えた。ボスのデュークさえ倒してしまえば、もともとこの街に地盤を持っていない〈メフィストフェレス〉は、自然に崩壊していくと考えたのである。

フェイトがたった一人でデュークとの闘いにおもむこうとしていることを知ったアルバは、悪い予感にさいなまれながらも両者の会合の場へと急いだ。だが、そこで彼が見たものは、すでに冷たくなっていた恩人の亡骸と、その場から立ち去る美貌の女殺し屋、リアン・ネヴィルの姿だけだった。

その日サウスタウンは、あまりに大きな星を失ったのだ。

フェイトのいなくなったサウスタウンに、あえて〈メフィストフェレス〉とことを構えようとする組織はなかった。多くのギャング団が〈メフィストフェレス〉の傘下に加わり、サウスタウンの裏社会は、新たな"キング"デュークによって完全に牛耳られたかに見えた。

それでもまだ、〈メフィストフェレス〉にしたがうのをよしとしない者たちもいる。フェイト亡き後、アルバとソワレに率いられた〈サンズ・オブ・フェイト〉もまた、その中のひとつだった。

折しもデュークは、サウスタウンでの"キング・オブ・ファイターズ"の開催を宣言する。

そこでアルバは、大会に乗じ、デュークの側近ハイエナを介してデュークとの接触をこころみる。恩人の死の真相を突き止め、その仇を討つために。

一方、ソワレもまた、デュークに会うために行動を開始していた。フェイトが倒れ、今またデュークがいなくなれば、サウスタウン最強のギャングはアルバということになる。最愛の兄アルバを"キング"に押し上げるため、ソワレはデュークに会い、そして倒すつもりだった。

それぞれの目的から、二人は、ハイエナが指定する強敵たちと戦うことになる。いまやサウスタウンのボスとなったデュークに迫るためには、指定された相手と戦い、勝ち続ける以外にはなかった——。

※　※　※　※　※

"キング・オブ・ファイターズ"——。

その決勝の舞台で、"キング"デュークがアルバ・メイラに敗れたことにより、デュークと〈メフィストフェレス〉はサウスタウンから姿を消した。

強大な支配組織の突然の消失により、サウスタウンの裏社会はふたたび混沌とし始めるが、あらたな"キング"となったアルバとその弟ソワレ、そして〈サンズ・オブ・フェイト〉の仲間たちのはたらきによって、それも次第に沈静化の方向へと進んでいった。

そんなある日、アルバの前に謎の女性が現れる。

美しく、はかなげで、もの問いたげな瞳をした不思議な女性だった。

初めて会うはずのその美女に、なぜか奇妙な既視感を覚えるアルバ。だが、彼女はアルバには理解できない異国の言葉で何ごとか語りかけた後、意味ありげに溜息をつき、そのまま姿を消してしまった。

美女と出会った日を境に、アルバはたびたび不可解な夢を見るようになる。ところが、実際に目が醒めてみると、それが郷愁を誘うひどく懐かしい夢で、幼い頃にシュバルツヴァルトで見上げた美しい星空を思わせるものだということ以外、夢の内容をまったく思い出すことができないことに気づくのだった。

たかが夢——そう片づけてしまえない何かを感じ、頭の片隅で何かがくすぶるような焦燥感にさいなまれ続けたアルバは、意を決して、謎の女と自分が見る夢について弟のソワレに打ち明けた。

お調子者の弟に冷やかされるのを覚悟の上での告白だったが、しかし驚いたことに、当のソワレもまた、謎の美女と出会い、それから夜ごと同じような夢を見ているのだという。

二人が出会った美女とはいったい何者なのか？ "キング"としてサウスタウンの平穏を守る日々の中、アルバとソワレのその疑問は次第に大きくふくらんでいった。

そして——。

アルバたち自身が前回の激闘を忘れかけていた頃、彼らのもとに、あらたな"キング・オブ・ファイターズ"の招待状が届けられた。サウスタウンから世界各地へと闘いのステージを広げた今大会には、前回同様、多くの格闘家たちの参戦が予想される。

その中に、フェイトの仇であるリアンやデュークがいるのではないかと考えたアルバとソワレは、脳裏にこびりついて離れない疑問を忘れようとするかのように、その激闘の中に身を投じていく——。

※　※　※　※　※

いまや"キング"となったアルバが、サウスタウンを離れてまで"キング・オブ・ファイターズ"に出場しようとしたのは、ひとえにサウスタウンを守るためだった。

表の世界だけでなく、裏の世界にまで名の通った格闘家たちがつどうこの大会に優勝すれば、アルバ・メイラ、ひいてはアルバが守るサウスタウンにあえて手を出そうとする者はいなくなる——そう考えた上での、ある種の売名行為だった。優勝カップをかかげるギャングなど滑稽以外の何物でもないと判ってはいたが、そうすることでサウスタウンでの無用な争いを抑えることができるのなら、アルバは自分が道化になるのもいとわない。

そしてその気持ちは、弟のソワレにもよく理解できた。

勝ったほうが街を守ればいい——。

トーナメント戦で対峙し、激突した双子の兄弟。

そして、最後に立っていたのはアルバだった。

ソワレに見送られて決勝の舞台へと駒を進めたアルバの前に現れたのは、秘密組織〈アデス〉の下部組織のひとつ、〈クシエル〉を統べる"闇の爪"、ジヴァートマと名乗る男だった。この大会もまた、〈アデス〉の思惑のもとに開催されていたのである。

およそ人間とは思えない力を持つジヴァートマとの闘いに、かろうじて勝利したアルバ。だが、アルバを"ユーダイム"と呼ぶジヴァートマとの邂逅によって、アルバの脳裏に、あの美しい星空がまざまざとよみがえってきた。

記憶の扉を強引にこじ開けられるような激しい頭痛と、星空を背負って立つ強大な何者かのシルエット——。勝利したはずのアルバが膝を屈した時、決勝の舞台となったグランド・モスクが轟音を立てて崩れ始めた。

次に気がついた時、アルバは見慣れたサウスタウンにいた。ビルの屋上からの夜景を呆然と見つめるアルバのそばには、あの謎の美女——ルイーゼ・マイリンクの姿がある。崩壊するモスクからアルバを助けてここまで運んできたのは、ほかならぬルイーゼであった。

なかば混濁したままの記憶と意識を整理し、自分の身に起こったことを思い返そうとするアルバだったが、次の瞬間、ソワレがいないことに気づく。

いつもの冷静さを失い、ルイーゼに詰め寄ってソワレの行方を尋ねるアルバ。

そんな彼に、ルイーゼは冷酷な現実を突きつける。

おそらくソワレは、〈アデス〉の手に落ちた——と。

設定資料集

四人の新キャラを中心に技のモーション設定のため用意された設定画を大公開！　実際のモーションと見比べるのも面白いだろう。

アッシュ・クリムゾン

■スタイリッシュアート中の挑発行動

■ピエージュ

■フリメール・スウラジェ

■サンキュロット

溝口 誠

■登場

「ワシの生き様みせたるわ！」　「ケンカ空手、溝口」　「よう来たのぅ、ワレ」

■挑発

■空中吹っ飛ばし攻撃

■剛覇風神(ごうはふうじん)

■弾尻（だんじり）
ジャンプから出る
特殊技です。

■戎（えびす）
勢いよく投げるモーションは
ま上に放りなげます。
おもいっきり上空に
向かって投げます。
相手の足もとをすくう感じで
つかめます。
ふりかぶって

■開運・下駄時雨
（かいうん・げたしぐれ）
リスクを持たせるため、
2段目は浮きます。
着地。
いきおい良く
2段目を打ち
上げて下さい
とび上がって
ふり上んで
げたはく。
ほぼ真上に
蹴りあげ
ぐっと
ふみこんで

■愚里虎
（ぐりこ）
相手の
落下に
あわせて
ぐぐぐぐ
ガオー！
虎のエフェクトが
出てくるとか。

■新世界
あたふた
あたふた
新世界中は
はちまきの表示OFF
チェリャァ
新世界
「新世界」の効果期間終了後に
「はちまき」をしめ直します。
重要！
気合いを入れつつ

笑龍（シャオロン）

■登場
いきおいよくあうでをふり下ろす。
武器があります。
音も!!
ゆらーーり両手を
あげながら
つま先立ちな感じ

■挑発
暗器がかくされた部分を
なでて愛でる感じ。

■勝利A
かなしそうに
身を抱く感じで
遠くを見るような
あおりの
カメラ。
（レオナの演出に近い。）
「王太子（サンターツ）……御身（おんみ）は今どこにおられるのです……？」

■勝利B
フワーっと消える感じで
最後は完全に消失。
すぅぅぅぅ…
ふわーっと手を
下ろし
ながら

■コンティニュー時
がっくり。

■虞姫献杯（ぐきけんぱい）ニュートラルポーズ
イメージ
軽く、シャープに割と動く

MATERIALS
設定資料集

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.47

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A" POSITIVE WORKOUT

発行 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 Tel.0570-060-555(代表)
雑誌コード：61955-35 2007年9月14日 初版発行

STAFF
発行人……………………… 浜村 弘一
編集人……………………… 青柳 昌行
編集長……………………… 猿渡 雅史
副編集長…………………… 杉田 哲朗
デスク……………………… 霜田 和人
編集………………………… カラーフィールド(安藤 伸一、三上 一輝)
河野 淳一、伊丹 恭、安藤 慶祐、上野 真嗣、伊藤 卓弘、野口 晶、及川 司、花澤 貴宏、崎枝 雄悟、上田 裕生、佐藤 健、金子 拓真、高瀬 康次
執筆………………………… OYZ、がーくん、KYO、ケンちゃん、ハメコ。、ロケット
表紙イラスト……………… FALCOON
アートディレクター……… シレロ・グラフィック
デザイン…………………… シレロ・グラフィック、カラーフィールド
表紙デザイン……………… 清野 宏之(株式会社アークライト)
スペシャルサンクス……… 株式会社SNKプレイモア
印刷………………………… 大日本印刷株式会社

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先
(株)エンターブレイン カスタマーサポート
TEL：0570-060-555(土・日・祝を除く12時～17時)
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp
ご質問の内容によりましては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。また、本書に記載していないゲーム内容についてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

プライバシーポリシー
本誌におけるアンケートなどに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

[お願い]
本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。頭書に反する例を発見しました場合は、正常化へ向けて、当社法務部より管理者様・管理会社様に速やかにご連絡致しますので、あらかじめご了承ください。

PRESENT

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"業務用販促ポスター

SNKプレイモア様のご厚意により、本誌備え付けのアンケートハガキをお送りいただいた方の中から、抽選で10名様に業務用販促ポスターをプレゼント！必要事項をハガキに明記の上、奮ってご応募ください。なお、当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

締切：2007年10月30日当日消印有効